199 PLAYSTATION 3 • XBOX 360 • Wii • PC • PLAYSTATION 2 • NINTENDO DS • PSP • iPHONE

POWER UNLIMITED

HET GROOTSTE GAMESMAGAZINE V...

SUPER MARIO GALAXY 2
SPACEN VOOR MARIO JUNKS

KILLZONE 3
TROTS OP NEDERLAND

MEDAL OF HONOR
EA'S MODERN WARFARE

DEUS EX: HUMAN REVOLUTION
WAT WIL JE NOG MEER?

WERELDPRIMEUR!!!
TRANSFORMERS
WAR FOR CYBERTRON



CHECK DE REVIEW!

CALL OF DUTY BLACK OPS

PLUS: HARRY POTTER ALS SHOOTERHELD • KANE & LYNCH HONDSBRUTAAL IN DOG DAYS • GRIEZELEN IN DEAD SPACE 2 • STARCRAFT II WORDT OVERWELDIGEND • HALO REACH BIEDT VERTROUWDE KWALITEIT • LARA CROFT VANUIT EEN HEEL NIEUW PERSPECTIEF • UFC 2010: UNDISPUTED GOLD AWARD • ROCK BAND VOOR FANS VAN GREEN DAY • PRINCE OF PERSIA: THE FORGOTTEN SANDS: ONVERGETELIJKE ERVARING • SNAKE IN JE BROEK MET MGS PEACE WALKER • DRIVER: SAN FRANCISCO • TWO WORLDS II • THE SIMS 3: AMBITIONS • VANQUISH • SAMURAI WARRIORS • 3D GAMING • EN NOG VEEL MEER...

WWW.PU.NL
JUL.2010
BP € 3,95
8 718226 100313 01007
HUB UITGEVERS


thuiswinkel
waarborg


VeriSign

PU GAMES CAMP

Op het moment dat deze PU verschijnt, zijn we net zo'n beetje klaar in LA met onze berichtgeving over de E3, wat jullie natuurlijk allemaal "live" hebben kunnen volgen via www.pu.nl.
Het mag inmiddels duidelijk zijn: de E3 is weer helemaal terug, en daar zijn we allemaal erg blij mee! Tenminste, wij gamejournalisten dan, want voor de gemiddelde Nederlandse gamer zal een bezoek aan de E3 waarschijnlijk een droom blijven. Gelukkig is er nóg een gamebeurs de afgelopen jaren uitgegroeid tot een waar spektakel, en dat is natuurlijk de Gamescom in Keulen. Deze beurs trekt jaarlijks ruim 250.000 bezoekers en is inmiddels zo belangrijk voor de game-industrie, dat de ontwikkelaars er speciaal nieuwe codes voor maken. Kortom: shit die jij, en ook wij, nog nooit gezien of gespeeld hebben.
Uiteraard zijn wij er dit jaar ook bij, maar deze keer kun jij ook mee! In samenwerking met de Gamescom verzorgen we namelijk PU Games Camp, een georganiseerde trip naar dit mega gamesevent. Natuurlijk regelen wij de busreis en toegangskaarten, maar er is tevens een apart PU-veld op de camping vlakbij de beurs, waar we allemaal ons tentje op kunnen zetten. De redactie staat daar ook, dus kun je die gasten gelijk eens aan het werk zien, en maak je kans met je bakkes op PU-TV te komen.
Op pagina 41 lees je er alles over, maar meld je snel aan want de plaatsen zijn dit eerste jaar beperkt.
Voor degenen die meegaan vast een tip: zorg dat je letterlijk en figuurlijk uit de wind van Wouter ligt...





Niels

DE REDACTIE

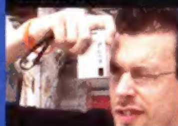
We komen er niet onderuit; alles draait deze weken maar om één ding: het WK-voetbal in Zuid-Afrika. Als jullie dit lezen, zijn de eerste wedstrijden al gespeeld, maar onze redacteuren waren nog volkomen blanco toen we hen vroegen: wie wordt er wereldkampioen?

JURJEN



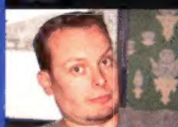
Ik heb helemaal niets met voetbal, maar tijdens EK's en WK's ben ik echt de grootste fan, die ook nog eens verbazingwekkend veel verstand van dat spelletje blijkt te hebben. Ga maar eens naast me staan tijdens zo'n wedstrijd van Oranje, dan schreeuw ik je met dubbele tong en knoeiend met bier heel hard in je oor waarom het misgaat, en wat ze er nog aan zouden kunnen doen. Zoals iedereen met een béétje verstand van voetbal al weet, wordt Paraguay natuurlijk wereldkampioen.

JEROEN



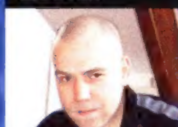
Yeah! Het Wereldkampioenschap; ik heb er zin in! Wie er kampioen wordt? Ik ben heel slecht in voorspellen, dat laat ik graag aan de echte kenners zoals Jurjen over. Wel durf ik nu al te zeggen dat wij geen wereldkampioen gaan worden. Mocht dat onverhoopt toch gebeuren dan trakteer ik de volgende redactievergadering op een krat pils en oranje tompoezen!

J.J.



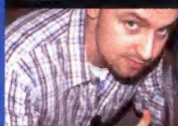
Tot voor kort had ik best achter onze nationale trots willen staan. Goed team met heerlijk aanvallend voetbal, als Bert wat ballen heeft. Echter, nu het WK Lingerie met die strafschoppen-chicks niet meer doorgaat, kan dat hele gedoe in Zuid-Afrika me gestolen worden.

WOUTER



Ik heb hier zo compleet geen mening over, dat ik me misschien beter stil kan houden zodat er ruimte overblijft voor de rest van de redactie. Nou ja, eigenlijk heb ik wel een mening: ik hoop dat Nederland er zo snel mogelijk uitgeflikkerd wordt zodat die Oranje debielerij voorbij is voordat ik de eerste randmongool die in m'n gezicht zit te blèren over penalty dit en buitenspel dat, voor z'n smoel mep.
No offense, HEEL Nederland!

JAN



Ik hoop natuurlijk op Nederland maar ik bespaar me die deceptie door realistisch te kiezen voor Spanje of Brazilië; vooral die laatste heeft natuurlijk in Dunga een fantastische coach. Als "we" overigens wel wereldkampioen worden dan ben ik bereid om naakt op oranje sportsokken door de kantine van het HUB te rennen.

STEVEN



Ik zag Piccolo laatst sleetje rijden over onze deurmat. Je weet wel, zich al zittend op z'n reet met z'n voorpoten voortrekken. Vervolgens stond hij op en ging hij het zojuist afgelegde traject afsnuffelen en uiteindelijk zelfs aflikken. Ik was onder de indruk. Wat was de vraag ook alweer?

ED



Ik ben er één keer van overtuigd geweest dat we wereldkampioen zouden worden, en dat was in 1990. We hadden twee jaar daarvoor het Europees kampioenschap gewonnen, en spelers als Van Basten, Rijkaard, Gullit en Koeman waren alleen nog maar beter geworden. Het werd uiteindelijk het meest teleurstellende WK dat Nederland ooit speelde. Ook nu geloof ik dat we een goede kans maken, maar ik durf het niet meer uit te spreken. Met andere woorden: het wordt helemaal niks dus!

MAARTEN



Hou op over dat voetbal. Ik ga de eerste twee weken gewoon keihard missen omdat we dan op de E3 zitten in een land dat niets om voetbal geeft. Verschrikkelijk! Ik kijk al vier jaar uit naar dit WK en ik ga gewoon meer dan de helft van de wedstrijden missen! En Nederland? We spelen waarschijnlijk drie wedstrijden het mooiste voetbal van de aarde, om er daarna door Slowakije uitgeknikkerd te worden. Ik denk dat Spanje een grote kans heeft; die gasten hebben een gebalanceerd elftal. Argentinië zou nog wel eens voor een verrassing kunnen zorgen.

IEMAND MOET HET DOEN

Regelmatig vraagt Ed aan de PU-redacteuren of ze, als ze op trip gaan, er even aan willen denken om een foto te (laten) maken waar ze zelf opstaan. Dat is namelijk leuk voor 'de redactie spread' die je nu leest.
Ed instrueert ze dan ook altijd om dan niet met een chagrijnige kop op een volkomen nietszeggende locatie te gaan staan, maar iets leuks te bedenken, zodat ook de PU-lezer het een aardig kiekje vindt.
In het kader van 'Iemand moet het doen', is wel duidelijk wie dat deze maand gedaan heeft...





UIT DEN OUDEN DOOSCH

In dit nummer geeft JJ z'n eerste indruk over de nieuwe Killzone, een game waar we natuurlijk allemaal enorm benieuwd naar zijn. Vanzelfsprekend was dat ook al het geval met het vorige deel, en ik kan me nog herinneren dat Wouter en Jeroen dagen bij Guerrilla op de stoep hebben gelegen en zich uiteindelijk naar binnen wisten te lullen. Wouter mocht zelfs nog in een motion capture pakje allerlei vreemde moves uithalen.
Gelukkig hebben we de foto's nog...
ED





AARDIGE GAST

Zoals je elders in dit nummer kunt lezen, was Jurjen voor ons naar Barcelona om de nieuwe line-up van Bandai Namco te checken.
Nu is Jurjen iemand die de gezelligheid graag opzoekt, dus tijdens perstrips zie je 'm altijd binnen no-time 'socializen' met collega's uit Engeland, Duitsland, Frankrijk, én Nederland natuurlijk. Dat was ook dit keer het geval. In Barcelona ontmoette hij een Nederlandse journalist die daar voor een gamesprogramma op TV opnames aan het maken was.
"Wat een aardige gast was dat", sprak Jurjen na terugkomst op de redactie. "Ik heb een uurtje met 'm gesproken, en had 't gevoel alsof ik 'm al jaren kende."

'WE ARE THE CHAMPIONS'

Naar aanleiding van de release van ModNation Racers was een PU-team uitgenodigd om in Breda te strijden tegen zeven andere Belgische en Nederlandse gamesites/magazines op de onderdelen karten, in-game racen en circuit bouwen. Voor PU kwamen Florian, Ed en PU-lezers Sammy en Jeroen in het strijdperk, en het werd een prachtige overwinning! Check vooral de twee filmpjes op PU.nl als je dat nog niet gedaan hebt.
Hoofdprijs was een prachtige Sony Experia telefoon ter waarde van een kleine 500 euro, maar toch zagen we Ed de afgelopen dagen nog gewoon met z'n ouwe Siemens in de weer. What up? "Ach", sprak onze kartkoning berustend, "ik raak alleen maar gefrustreerd van apparaten waar je zoveel meer mee kan dan ik wil en begrijp. Ik heb 'm aan m'n vrouw cadeau gedaan, die is veel slimmer dan ik, en zij kan er inmiddels alles mee, tot strijken aan toe geloof ik..."

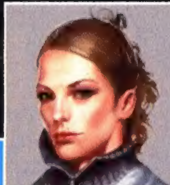




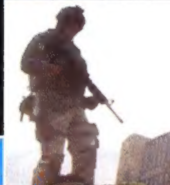
BESTE BIEFSTUK

Een biefstuk van 114 dollar... hoe gek wil je het hebben? Het overkwam Maarten tijdens zijn Call of Duty: Black Ops perstrip. Honderd en veertien dollar! Daar kan een Ethiopisch gezin een jaar van eten! Decadentie ten top dus. Bah!
Het vlees was afkomstig van een Wagyu rund dat elke dag gemasseerd wordt en gedurende z'n hele leven het beste eten krijgt dat er te koop is. Vermoedelijk eet ie dus biefstukjes van 114 dollar per stuk...

COVERVIEW



FIRST LOOK





PREVIEW



REVIEW



EXTRA

VAST



★ Brief ★
VAN DE MAAND

BAKLAP MISBRUIK

Beste redacteuren van de PU,
Dat gamen alleen maar bekender wordt en meer wordt geaccepteerd is natuurlijk alleen maar een positief iets. En dat de PU bekender wordt, is natuurlijk ook fantastisch. Alleen kwam ik vandaag achter iets wat mij zeer raakte.
Een paar nep emo's bij mij uit de klas gebruikten een woord wat ik nog nooit iemand anders had horen zeggen die geen games speelt. Misschien de slager maar die zal het vast op een andere manier gebruiken. Die nep emo's waren zo aan het praten, en in één keer hoor ik het woord. En dan ook nog eens in een afgrijselijke zin: 'Jij bent de aller-awesomeste BAKLAP op aarde.'
Het spijt me, maar ik vind dit niet kunnen. Dit woord dat fantastisch gebruikt werd door Ed Poweroni om die luie redacteuren te benoemen, is misbruikt. Die mensen uit mijn klas hebben nog nooit een letter in de Power Unlimited gelezen en strooien inmiddels met het woord alsof het niks is. Baklap hier, baklap daar. En ze halen hun schouders op als ik praat over eindredacteur Ed. *Zucht*.
Ik hoop dat Ed niet een spontane hartverzakking heeft gekregen na deze brief. Maar Ed, je moet weten: 'Wij baklappen van het PU front zullen altijd achter je staan!'
Groeten, een enorme baklap uit Coevorden.
Aron de Jong | Coevorden

We hebben het doorgegeven aan Ed Poweroni en die reageerde verrassend nonchalant. "Ik ben op de hoogte van het gebruik van het woord 'baklap' door bepaalde groepen emo's. Ze hebben mij daar weliswaar geen toestemming voor gevraagd, maar we hebben het in dit geval ook niet over echte baklappen maar biologisch-vegetarische baklappen, en die zijn hartstikke nep, zoals iedereen weet."



De redactie houdt zich het recht voor om brieven niet te plaatsen of in te korten. Plaatsing betekent niet dat de redactie de inhoud van de brieven onderschrijft. Anonieme brieven worden niet geplaatst. De schrijver van de beste, leukste, mafste, en meest (on)zinnige brief, ook wel brief van de maand genoemd, krijgt een (recente) game naar keuze van Electronic Arts thuisgestuurd.
STUUR JE BRIEF NAAR:
POWER UNLIMITED YO!POST - POSTBUS 1914 2003 BA HAARLEM OF MAIL NAAR: YOPOST@POWERUNLIMITED.NL

GAMELOOS PU LID

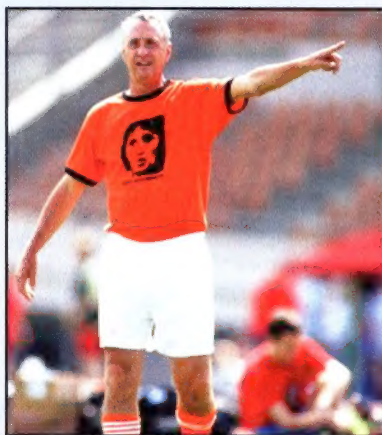
Beste mensen van PU,
Ik durf haast wel te zeggen dat ik het meest bijzondere lid van de PU ben. Waarom? Nee, ik ben niet degene die het langst lid is, ook niet de oudste of de jongste. (Ben lid vanaf 1999, daarvoor jaren los gekocht.) Wat is namelijk het geval? Ik speel al sinds 2005 geen games meer!!! Ik ben inderdaad een ex-gamer!! Ben het helemaal kwijt. Echter, de PU valt nog iedere maand op mijn deurmat. En na bijna 11 jaar lid te zijn geweest, dan hier mijn allereerste brief naar de PU.
Toch moet ik volgens vrienden weer gaan gamen, maar hun pogingen om me weer aan het gamen te krijgen zijn mislukt! Jullie een idee? Ga zo door met jullie blad en succes!
Groetjes,
Michel | Internet



We beschouwen het als een compliment, Michel. Dan zal ons blaadje toch ook gewoon leuk zijn om te lezen, en laat dat nu net de bedoeling zijn. Maar we vragen ons af of dat vaker voorkomt: geen games spelen en toch de PU lezen. Da's net als een priester die geen seks heeft met kleine jongetjes maar wel kinderporno kijkt.
Als je van ons argumenten wilt om je over te halen weer te gaan gamen, zijn we wel een paar paginaatjes bezig. Laten we het daarom maar bij een plaatje houden.

BOOS

Beste PU-leden,
Het volgende zit mij al een tijd dwars. Als gamer ben je geheel afhankelijk van de developers en zijn er nagenoeg geen middelen om je wensen over te brengen. Als ik online ga kijken en zie wat voor shit-load er aan petities worden gestart geadresseerd aan de developers, word ik toch een beetje moedeloos aangezien ik zo'n verzoek nog nooit in een game heb zien worden verwerkt. Vaak staan er heel goede ideeën tussen, maar de game-industrie heeft schijt! Alles waar je juist op hoopt, wordt weggelaten uit zo'n game, alsof ze permanente oogkleppen hebben aangeschaft. Begrijp me niet verkeerd, er zitten een hoop spellen tussen die het wel goed doen. Maar als je een product maakt voor een bepaalde groep, dan kun je toch in ieder geval een keer gaan inventariseren wat die doelgroep nou echt wil (en dat doe je niet door een vragenlijstje naar tien willekeurige personen toe te sturen).
Sorry, maar ik moest m'n frustraties kwijt!
Aron Vaessen | Nijmegen



Zo heeft Ed al tientallen brieven gestuurd aan Bert van Marwijk dat Johan Cruijff terugmoet in het Nederlands elftal (en Wim van Hanegem en Piet Keizer). Maar luisteren, ho maar!

ED'S DOCHT



Beste Ed,
In het Mei nummer schotelde je ons trots de foto's voor van je dochter vlak na haar geboorte, en zoals zij er tegenwoordig uitziet. Ik mag aannemen dat je zowel 16 jaar geleden, als nu (en alle tussengelegen jaren) een trotse vader bent.
Toch beginnen de jaren al te tellen ben ik bang. De haarlijn is richting de... verdwijnende kant gegaan en ook het geheugen begint wat minder te worden.
Zo leert een vlug kijkje in het archief (lid vanaf het juli/augustus nummer van '94, en alle voorgaande nummers los gekocht met alleen een missende StarWing nummer 1) ons dat Ed Wiggemans al genoemd wordt als eindredacteur sinds het maart nummer van '94. Ed, je bent al wat langer lid van de club! Sterker nog, je bent het enige overgebleven teamlid. In juli/augustus van datzelfde jaar werd je voor het eerst, samen met Edwin Ammerlaan aangekondigd bij het "Het Testteam, even voorstellen" segment, als eindbaas van het testteam en kartkampioen (Amsterdam e.o.) nota bene.
Ook ben ik even op zoek gegaan naar de foto van je dochter in het mei nummer. Nu weet ik wel dat ik zo af en toe met de neus kijk en niet met de ogen, dus wellicht heb ik tijdens het lezen meerdere malen de trotse vader overgeslagen, maar ik vind de

RODDHARIGE NEPCHICK?

Geachte,
We zitten met een dilemma. In PU nummer 197 staat op pagina 25 het artikel: 'Mooi rood is niet eerlijk'.
Bij dit artikel staat een foto van een roodharige vrouw. Nu is er discussie of dit een echte foto is of gewoon een getekende vrouw.
Graag hadden wij snel een antwoord.
Met vriendelijke groeten,
Cindy Caubergh | Internet

Volgens ons was toch wel duidelijk te zien dat het een echte dame betrof. Maar als jij leest: 'Mooi rood is niet eerlijk' in plaats van 'Mooi rood is niet lelijk' dan, lijkt ons een bezoek aan de oogarts sowieso geen overbodige luxe.



R... EN ZOON

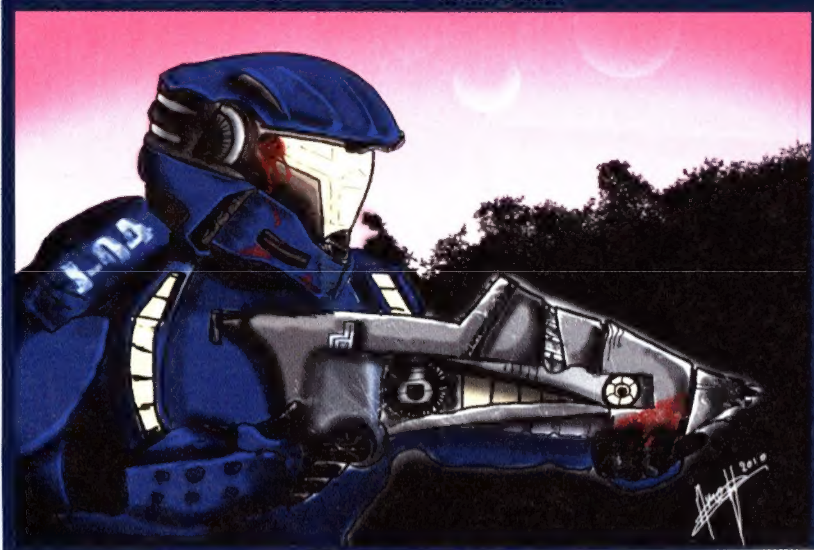
door jou getoonde foto nergens terug in het nummer.
Wat verder speurend in het archief lezen we voor het eerst in november 1994 bij "...even voorstellen" dat Ed eindbaas is op de redactie en tevens baas luierwas in de huiselijke sfeer. Volgens mij ook de eerste keer dat de lezers leren dat Ed Poweroni vader is.
Goed, ik weet dat je het druk genoeg hebt met het zorgen dat iedereen zijn stukken op tijd bij je bureau aflevert, dus veel verder gezanik zal ik je besparen. Rest mij alleen nog te zeggen: hou de rest nog vele jaren onder de duim en voorzie ons nog lang van hilarische onderschriften.
Met vriendelijke groet,
Wouter Krijt | Internet

Ed was even bang dat je brief een huwelijksaanzoek aan zijn dochter was. Hoewel, over een goed bod valt natuurlijk altijd te praten. En nee, twaalf kamelen is te weinig. Ed's zoon Koen was trouwens zó jaloers dat z'n zus in de PU stond, dat Ed ons gevraagd heeft of er voor één keer ook een plekkie voor hem gemaakt kon worden. MAAR NU IS HET OOK OVER MET DAT KLEFFE GEDOE!

YO!ART

Hoop dat jullie 'm tof vinden!
Jerome Hendricks | Internet

Hij is tof, Jerome. Alleen jammer dat slechts z'n bovenlijf erop staat. Hij heeft toch geen groene maillot aan?





RARE PLAATJES

HALLO PU REDACTIE EN LEZERS,
IK WAS BAD COMPANY 2 AAN HET SPELEN EN TOEN ZAG IK INEENS DEZE GAST. IK DACHT DAT ALLEEN JAPANNERS AAN KARATE DEDEN?
CAS VAN ROERMUND | INTERNET

Nou Cas, dit lijkt net zoveel op karate als een kanarie op een reiger. Maar toch bedankt, hoor.

Overtref Cas en maak het volgende screenshot van een raar voorval in een game. Iedereen die een "raar plaatje" heeft weten te schieten, stuur 'm op naar:
REDACTIE@POWERUNLIMITED.NL OVV RAAR PLAATJE.

RARE PLAATJES POWER UNLIMITED

KORTE VRAAGJES

Beste PU,
Mijn naam is Juarez Jan en ik lees jullie blad al geruime tijd. Ik ben geen diehard gamer zoals velen van jullie, maar als een game mij echt aanstaat, kan ik er echt van genieten. Sportgames zijn meer mijn ding, dus een singleplayer moet al echt de moeite zijn voor het mij boeit. Dus hier enkele vragen...
1. Is er al nieuws over een eventuele Far Cry 3? (Far Cry 2 was rete vet).
2. Ik weet niet of ik de enige ben, maar ik vermaak mij nog altijd even goed met Everybody's Golf World Tour voor PS3. Komt er nog een vervolg/ander deel van uit?
3. Assassin's Creed 2 vond ik zaallliiiggggg (aliens is super goed gevonden ;-) uch, uch). Ben net begonnen met Assassin's Creed 1. Ben ik blind of zijn er geen ondertitels beschikbaar??? Echt niet simpel om soms de conversaties te volgen...

Juarez Jan | Internet

1. *Ubisoft zou natuurlijk gek zijn als ze geen deel 3 uitbrengen. Hou dan ook het actuele E3 nieuws in de gaten op PU.nl.*
2. *We weten niet zeker of er een nieuwe Everybody's Golf verschijnt, maar er komt wel een Everybody's Tennis naar de PSP.*
3. *Klopt, in die tijd waren er nog geen ondertitels. Gelukkig zijn die er nu wel, anders konden we Wouter hier ook niet begrijpen.*

Dag hooghartige redacteuren,
Hier een nederige lezer met een paar onbeantwoorde vragen.
1. Hoe zit het met de feature om PS2 spellen te downloaden vanaf de PlayStation Store?
2. Hoe zit het met de "filmverhuurservice" op de PlayStation Store?
3. Wil Jan nooit meer 'over nieuw' schrijven?

Bijvoorbaat dank,
Daniël Evers | Internet

1. *Tot op heden kun je alleen PSone games downloaden, zodat je ze ook op je PSP kunt spelen. Een onlangs verschenen topgame op dit gebied is FFIX.*
2. *Die werkt vooralsnog alleen in Amerika. Heeft iets met rechten te maken.*
3. *We zullen het opnieuw aan hem vragen.*

Beste PU gassies,
1. Is Uncharted 3 al aangekondigd , aangezien Jan in PU #194 het opnoemde onder de kop "Sequels, Sequels, Sequels"?
2. Welke game moet ik kiezen voor de Xbox 360: Splinter Cell Conviction, Red Dead Redemption of Mafia II?
3. Ik ben een fan van Jeroen; probeer daar maar eens iets beledigends over te verzinnen. En als laatste stop ik nog wat veren in jullie ass en complimenteer ik Ed voor zijn bijschriften.

Gratz - EvanG | Internet

1. *Niet officieel, maar je kunt natuurlijk wel raden dat die er aan zit te komen gezien het succes van de serie.*
2. *Tja, waar hou je van? Vrijheid (Red Dead/Mafia) of lineair (Splinter Cell)? Sluipen (Splinter Cell) of lekker knallen met cowboy's (Red Dead), Good guys (Red Dead/Splinter Cell) of van de uuuh... de Maffia (Mafia)?*
3. *Ed bedankt je voor de complimenten: "ook al komen ze van een fan van Jeroen, dus van iemand die ze niet allemaal op een rijtje heeft".*

Beste PU redacteuren,
Eerst wil ik effe zeggen dat Power Unlimited het beste gamesmagazine is dat er bestaat! Ik heb mijn eerste album gekocht in april 2002 het was toen jullie 100e nummer, en sindsdien heb ik ze elke keer gekocht. Nu zitten jullie bijna aan nr. 200 en ik hoop dat er nog veel nummertjes mogen volgen. Maar ik heb een paar vraagjes voor jullie.
1. Wat vinden jullie de beste console die nu verkocht wordt?
2. Welke is de beste: Battlefield Bad Company 2 of Call of Duty Modern Warfare 2?
3. Wat vinden jullie het beste: Skate 3 of Tony Hawk's Ride ?
4. Welke GTA vinden jullie de beste?

Keep up the good work!
Niel Vermoesen | Internet

1. *Als je al 100 PU's gelezen hebt, weet je dat we geen voorkeur hebben qua consoles. Het gaat ons om de games.*
2. *Op de redactie zijn de meningen verdeeld.*
3. *Skate 3 natuurlijk.*
4. *GTA: Vice City, die vibe was te gek!*



CALL OF BLACK OPS

Geen rooster is consequenter dan het releaseschedule van Call of Duty de afgelopen jaren. Was de Call of Duty game van vorig jaar gemaakt door Infinity Ward, dan is dit jaar Treyarch aan de beurt en doen we net alsof er niets aan de hand is bij die andere, inmiddels leeggelopen ontwikkelstudio. Maarten mocht als eerste aan de grootste game van het jaar snuffelen.



Er wordt in de nieuwe Call of Duty ook abgeseild zonder touw!

In mijn vijf jaar bij de Power Unlimited heb ik al heel wat gamedemonstraties mogen zien. Dat gaat altijd ongeveer zo: men plaatst een paar kuipstoeltjes in een kale, troosteloze kamer en zet daar een flatscreen scherm met een loeiende Xbox 360 voor. Een gast met een lichte spijkerbroek, sportschoenen en een iets te grote blouse begint vervolgens een praatje waarin hij de woorden 'like' en 'basically' veel te vaak en volkomen overbodig gebruikt. Maar vanzelfsprekend ook dat zijn game 'is going to be fantastic'. Hoe anders ging het bij Treyarch...

GENERAALSKAMER

De presentatieruimte van de ontwikkelaar (die games als Call of Duty 2, 3 en World at War op zijn naam heeft staan) is op z'n zachtst gezegd indrukwekkend. Een in het donker gehulde kamer die niet zou misstaan als ondergrondse conferentieruimte waar wereldleiders bepalen hoe ze een Derde Wereldoorlog kunnen voorkomen dan wel beginnen. In de ruimte staat een ovaalvormige tafel met een wereldkaart als opdruk, een muur vol met foto's van historische gebeurtenissen, serverkasten met knipperende ledjes alsof het de verkeerstoren van Schiphol is, en er liggen getekende kaarten met tot in detail uitgewerkte aanvalsplannen alsof ze elk moment uitgevoerd kunnen worden. Echt zo'n kamer waar oorlogsstrategieën worden bepaald, waar geheime missies worden bedacht en waar over het lot van de wereld wordt beslist. Nou ja, misschien is dat laatste iets overdreven, maar het is in ieder geval een natte droom voor elke liefhebber van oorlogsfilms en -games. De andere kant van de kamer heeft rode lichten langs de zijkanten om het allemaal nog wat geheimzinniger te maken, acht van de meest comfortabele bioscoopstoelen die je je kan voorstellen, een geluidsinstallatie waarmee je een voetbalpubliek overstemt en een gigantisch scherm waar het theater van een middelgroot dorp als Purmerend jaloers op zou zijn. En op dat scherm staat een gevaarlijke gast met twee geweren in z'n hand en de tekst: Call of Duty Black Ops.



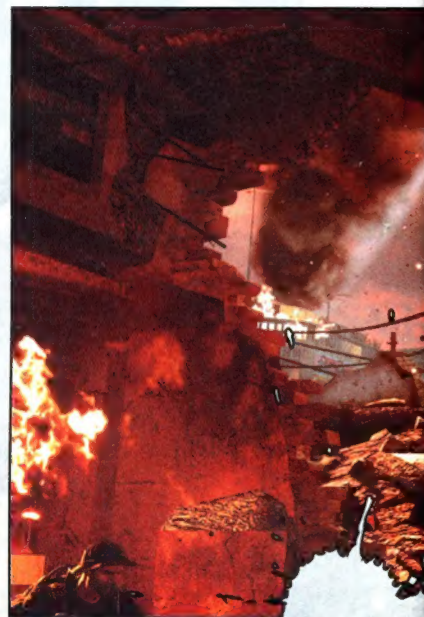


HANK KEIRSEY

Ook voor deze game is Hank Keirsey de militair adviseur. Je kent 'm vast wel, want dit is niet de eerste CoD game waarbij hij z'n expertise aanbiedt over van alles wat met oorlog te maken heeft. De gepensioneerde Luitenant-kolonel kan er geen genoeg van krijgen.
Na nog geen twee minuten met 'm gesproken te hebben, begon hij al over vechttechnieken, houtgrepen en liep ie te jongleren met een Colt .45 replica. Een echte Amerikaanse army dude dus.
Maar dankzij hem weet ik nu wel dat er naast de twee bekende veiligheidspalletjes nog een derde beveiliging is die dat ding het vuren belet: gewoon je hand tegen de loop drukken, dan gaat ie niet af. Ik ga het niet uitproberen trouwens.

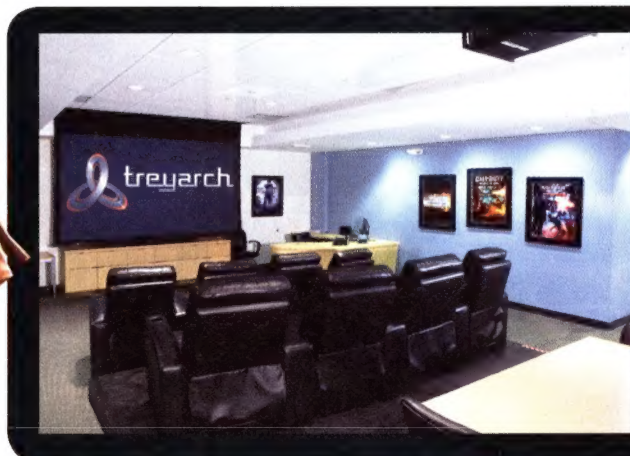
BLACK OPS

Wat een fantastisch begin van de dag. Niet alleen overdonderde de ruimte, maar de naam van de nieuwe Call of Duty is gewoon briljant. Het klinkt bad ass gevaarlijk. Black Ops, dat ze dat niet eerder hebben gebruikt!
Ik zal stoppen met sentimentele verhalen en details die het snel geëmotioneerde mensje in mij doen volschieten. Daarom zal ik je nu gaan bombarderen met een gigantische hoeveelheid informatie over wat waarschijnlijk de best verkochte



DUTY


MAARTEN LAAT ZICH WEGBLAZEN



game van 2010 gaat worden: Black Ops. Jongens, wat een vette naam! Of zei ik dat al?

EERSTE MISSIE: WMA

De eerste missie die ik voor m'n kiezen krijg, heet WMA. Het is 1968 en ik kijk door de helm van een piloot naar m'n co-piloot die in een geel luchtdrukpak op me staat te wachten. Terwijl ik allemaal Darth Vader stemmen hoor, loop ik naar een SR-71, een onbewapend tweemans verkenningsvliegtuig. Terwijl ik boven me een strakblauwe lucht en een fel zonnetje zie, doe ik de kap van de cockpit dicht en met een bulderend geluid dat me bijna van m'n stoel doet trillen, enteren we het luchtruim.



'Hotel Leuna', zo heette dat hotel op Tenerife ook dat ik twintig jaar geleden bezocht. De omgeving zag er destijds precies zo uit.


Er werden zelfs helikopters ingezet bij de zoektocht naar een bijzondere broekriem die de Vietcong gebruikten en waarmee stiekem heel giftig gas kon worden afgevuurd. Ze noemden het ding ook wel de vuilnis-belt.

Met zo'n intro heb je mij al te pakken. Het leek wel alsof ze het speciaal voor mij hadden gemaakt, of ze wisten hoe ontzettend vet ik dit soort shit vind.

Na dit fantastische level-intro begeven we ons al vrij snel in de missie. Vanuit de SR-71 Blackbird kijken we met radarbeelden op een kleine elite-eenheid die ergens in het Oeral gebergte in Rusland een geheime opdracht aan het uitvoeren is. We hebben contact met ze en kunnen vanuit onze positie bepalen of de kust veilig is voor hun extreem gevaarlijke en geheime missie.

Echt vliegen in het wonderbaarlijke apparaat wordt volgens mij door de speler niet gedaan; het is meer een kwestie van de omgeving via de analoge knoppen verkennen, inzoomen en opdrachten aan het team op de grond geven.

Zodra de kust veilig is, geven we vanaf grote hoogte de order om een safehouse binnen te gaan. Maar even later dreigt er gevaar en moeten de gasten op ons commando het gebouwtje weer rap verlaten om dekking te zoeken in een nabijgelegen bos.

KRUISBOOG MET EXPLOSIEVEN

Het volgende moment is de speler ineens zelf een van de gasten van het elite-squad en lig je met je platte bek in de sneeuw. De man in wiens schoenen je staat, luistert naar de naam Hudson.

Je hoort je eigen ademhaling en het bonken van je hart als een Russische patrouille met honden langskomt. Dat stelletje dwazen heeft niets in de gaten terwijl ze praktisch óp je staan! We doen niets, want we willen zo stilletjes en ongezien mogelijk te werk gaan. De spanning is om te snijden. Hoor mij nou, ik doe alsof ik die game zelf gespeeld heb, zo erg zat ik er vanaf seconde één in, terwijl ik eigenlijk alleen mocht kijken! Fuck het, ik ga er lekker mee door.

"DIT IS GEEN 18+ GAME, MAAR 30+!"

Zodra de kust veilig is, rennen we uit onze dekking vandaan en komen we oog in oog te staan met twee zwaar bewapende gasten die hout staan te hakken. Omdat we het cool en geruisloos willen »

ALLES OP ALLES

Deze trip viel precies ten tijde van de eerste 'aswolkcrisis' toen de wereld bijna verging omdat er even niet gevlogen kon worden. Ik ging er dan ook zonder meer vanuit dat mijn vlucht naar de States afgeblazen zou worden en de trip zou worden gecancelled. Tot mijn verbazing bleken we echter de allereersten te zijn die mochten vliegen net nadat het luchtruim werd vrijgegeven. In een spookachtig leeg vliegtuig vlogen we recht over IJsland heen (geen aswolk gezien) en zo was ik met een Belgische journalist uiteindelijk de enige die voor deze übergeheime trip (ik mocht er zelfs niets aan m'n vriendin over vertellen) de Treyarch studio bereikte.

Dat weerhield het presentatieteam, bestaande uit het hoofd van de studio Mark Laime en nog zeven anderen, er niet van alles uit de kast te halen. Ook al hadden ze gerekend op een grotere groep; ze vertelden hun verhaal alsof hun leven er vanaf hing. Ze wilden iets bewijzen, dat was overduidelijk. Hoewel ze het nooit hardop zullen toegeven, ben ik er van overtuigd dat ze er alles aan willen doen om het imago dat ze de mindere Call of Duty ontwikkelaar zijn, kwijt te raken.

En zal ik je eens wat geks vertellen? Volgens mij gaat het ze nog lukken ook. Niet alleen lijkt Infinity Ward zo dood als een pier, maar ook is het ontwikkelteam dat op Black Ops staat, groter dan ooit tevoren. Er werken 250 man exclusief aan deze game, en dus niet tegelijkertijd aan andere spellen, zoals ten tijde van World at War.

Die gasten zetten alles op alles en dat straalt niet alleen van hun gezichten af, dat straalt ook van de beelden af die ze me lieten zien. Black Ops wordt hoe dan ook de beste Treyarch game ooit. Daar durf ik Wouter z'n salaris op te zetten!

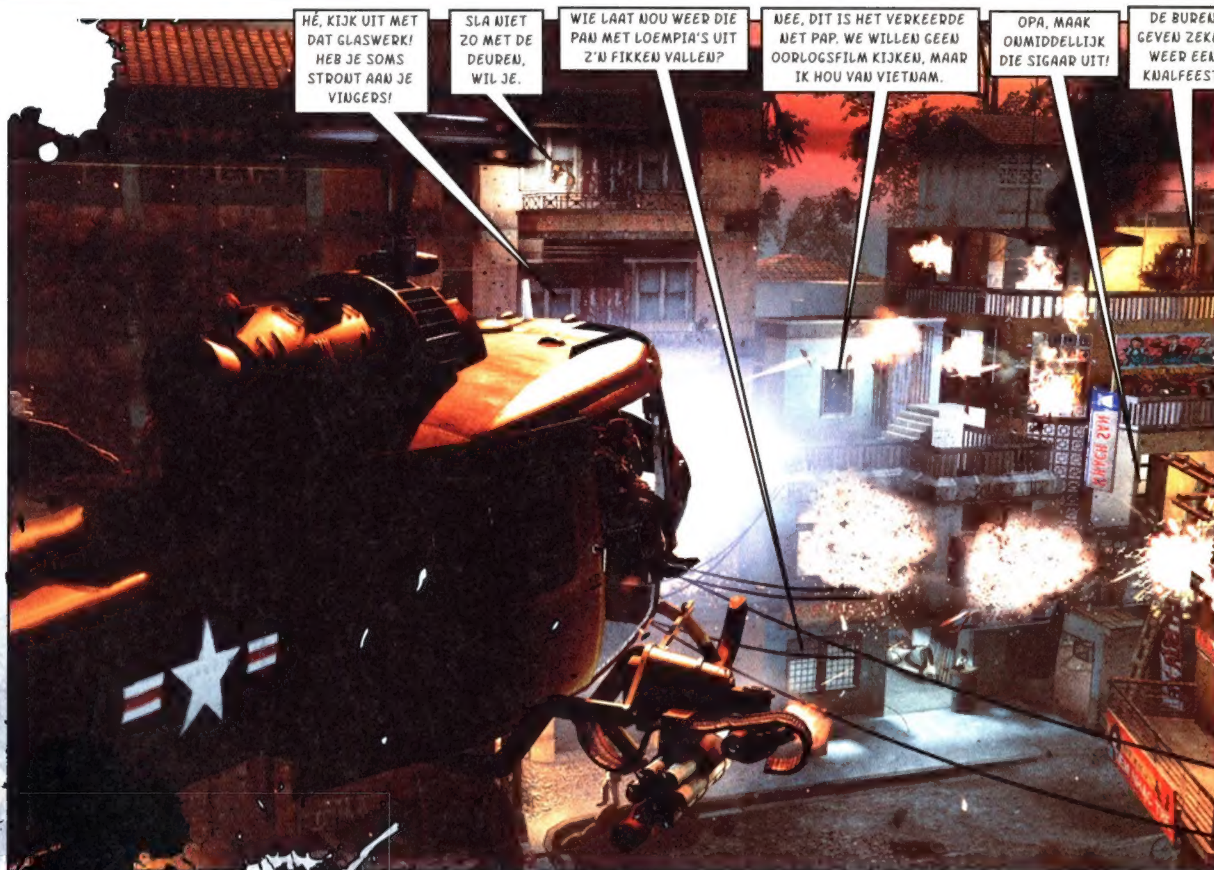
WIST JE DAT?

- De SR-71 in 1972 zo'n 25 miljoen dollar kostte om te maken.
- Het ding een snelheid van 3600 km/uur haalt en zonder problemen op 25 km hoogte kan vliegen en dan een foto van een nummerbord maakt.
- Je na het vliegen van het gevaarte een half uur moet wachten om uit te stappen omdat je anders je fikken brandt.
- De gele hogedruk pakken in de game drie weken hebben gekost om te maken.
- Een gezicht in de game uit 2.5 miljoen polygonen bestaat.
- Hank Keirsey 's avonds na het bezoek aan de Treyarch studio een biefstuk van 114 dollar opvrat.
- Ik dat stukje vlees van levenslang gemasseerde, bierdrinkende koeien ook best aardig vond smaken.
- De Huong rivier ook wel perfume river wordt genoemd omdat als in het voorjaar alle bloemen erin vallen, de rivier een naar parfum ruikend aroma krijgt.
- Behalve Hank Keirsey ook Sonny Puzikas en John L. Plaster de adviseurs van Black Ops zijn.
- Deze heren beide veel ervaring hebben, maar dat Plaster zelfs snipertrainingen geeft (zie screen) en boeken publiceert waarin hij bizarre gebeurtenissen ten tijde van de geheime MACV-SOG operaties in Vietnam beschrijft.
- Diezelfde gast in 2006 met één welgemikte kogel drie ratten in het wild dood wist te schieten.
- Die shit het Googlen waard is.





Maarten heeft 't over Jungle 2.0. maar dit is dan wel kruisboog 289.0!



"ALSOF JE IN DE AFVAL CONTAINER VAN DE KEURSLAGER STAAT."

» doen, pak ik m'n kruisboog en schiet een van die gasten af zonder geluid te maken. De andere wordt vrijwel tegelijkertijd op dezelfde wijze uitgeschakeld.
De volgende shootout vindt plaats op een kleine basis waar allemaal Russische gasten moeilijk staan te doen. Er ontstaat een heftig gevecht dat van afstand wederom met een kruisboog wordt ingezet. Ik schiet een pijl (ditmaal met explosieven eraan) op een Rus, die in paniek naar z'n maten rent, waarna hij zichzelf en z'n landgenoten in dikke klodders vruchtenjam verandert. Je ziet ze letterlijk door de lucht vliegen. Een andere kerel die ik neerschoot ging al schreeuwend neer, terwijl hij nog snel een raket de lucht in schoot. Het is genieten geblazen.
Na een lading handgranaten en een paar kilo lood te hebben verschoten, is ook dit obstakel een gepasseerd station.

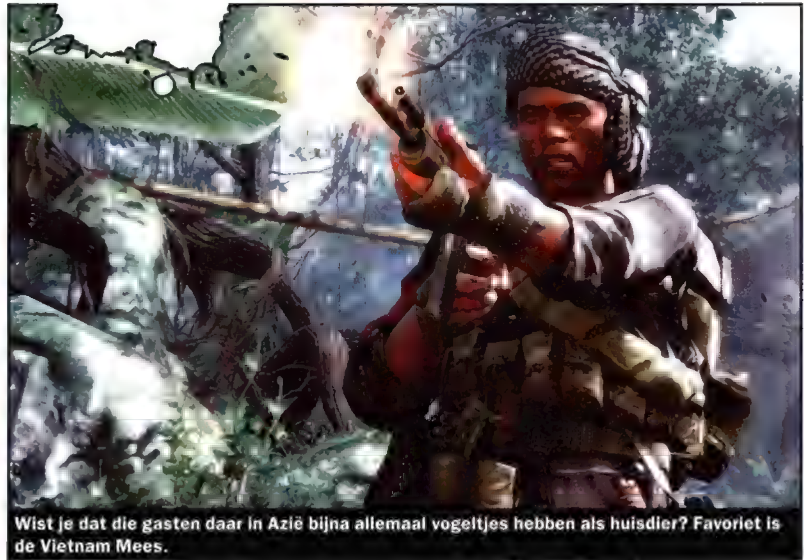
SKYDIVEN

We splitsen ons op en met een andere gast bevestig ik een haak aan een hek en gaan we abseilen. Op het moment dat we op de rand staan, pak ik m'n geweer, een AK, en kijk ik naar rechts. Mijn buddy zegt: "Are you ready?" What the fuck? Natuurlijk ben ik ready, dwaas!
Ik hang aan het hek met onder me een dikke afgrond. In een slow motion beweging zet ik me af en daal een paar meter om vervolgens een raam onder het hek kapot te schieten en me al ratelend naar binnen te storten. Drie gasten schakel ik in één rush uit.
Op het balkon in de ruimte ernaast zie ik mijn twee collega's nog wat andere Russen geluidloos koud maken en in de afgrond gooien. We hebben het communicatiecentrum van de Russen vernietigd. Missie geslaagd.
Hoewel... blijkbaar zijn we een gast vergeten, want op het moment dat we naar buiten lopen, schiet een overgebleven dude een raket op ons af en moeten we rennen als kleine kinderen voor een geile priester.
Een alarm gaat af. Het is tijd om de benen te nemen. We rennen een stuk door de sneeuw en even later zit er niks anders op: we springen de afgrond in! De wind giert langs m'n helm, het vizier voor m'n ogen krijgt ijsbloemen...
Einde van de demonstratie. Man, ik hoop dat we een parachute op onze rug hadden!

TSUNAMI

Ik zal het even voor je samenvatten, want het ging zo verschrikkelijk snel dat ik er kippenvel van kreeg. Dit was geen gamedemonstratie meer maar een tsunami aan informatie, explosies, actie en een ontknoping waar je halleluja tegen zegt.
Ik heb stealth gezien, sniperwerk mogen aanschouwen, gezeten in een Blackbird, abgeseild, een paar magazijnen geleegd, met een rocketlauncher geschoten, gerend voor m'n leven en de afgrond ingesprongen om vervolgens een paar honderd meter de diepte in te skydiven. En dat was nog niet eens de helft van één level!




Wist je dat die gasten daar in Azië bijna allemaal vogeltjes hebben als huisdier? Favoriet is de Vietnam Mees.

Nog maar amper bijgekomen van de achtbaanrit, worden de schijnwerpers in de demonstratieruimte aangezet. Ik mag m'n laptop weer openklappen en kan eindelijk wat aantekeningen maken. Als gefrustreerd ventje zit ik op m'n notebook te ratelen om alle info er zo snel mogelijk uit te rammen. Maar heel veel tijd krijg ik daar niet voor. Er wordt me verteld dat dit nog maar het begin was, en we snel verder moeten. Ergens in m'n hoofd hoor ik een stemmetje zeggen: 'hoe de fuck moet ik dit allemaal vastleggen dan?' Maar het gevoel 'fuck yeah!' overheerst zwaar. Ik klap m'n laptop dicht en ga als een braaf schooljongetje klaar zitten voor de volgende demo. Ik merk dat er wat kwijl langs m'n mondhoek is gelopen.

TWEEDE MISSIE: SLAUGHTERHOUSE

"Ready to go to hell?", buldert Adam Gascoine, het hoofd achter het design van de game. Vervolgens hoor ik een hoop geschreeuw, voel ik de vloer lichtjes trillen en zie ik een dikke Amerikaanse helikopter al schietend over een half brandende stad vliegen. Het is Hue City waar Noord- en Zuid-Vietnam in een bloederige confrontatie zijn verwikkeld. Op 31 januari 1968 zetten de Amerikanen, die aan de kant van de Zuid-Vietnamezen vochten, met hun MACV-manschappen het Tet-Offensief in. En daar zitten wij nu middenin.

De stad ligt in puin. Tussen de rookwolken door zie ik een rode gloed. En net als ik me afvraag of die rode gloed nu door de opkomende zon komt of door de hoeveelheid brandende gebouwen, begeeft de helikopter het. CIA Operation 40 agent Mason stond al op het punt via een touw uit de heli gedropt te worden, maar hij moet zich nu echt haasten om niet het loodje te leggen. Via een dubbele salto waar Epke Zonderland nog een puntje aan kan zuigen, vliegt hij dwars door een raam een gebouw binnen. We zijn inderdaad aangekomen in de hel...

DRAGON BREATH SHOTGUN

Mason is uitgerust met een SPAS-12 Dragon Breath shotgun. Al snel wordt de kracht van dit wapen mij duidelijk, want de eerste Vietnamezen die met de Dragon Breath kennismaken, worden letterlijk door de muur geblazen. Die gun is zo krachtig en zo bruut dat de toon van dit level direct gezet is. Vlammenwerper is een understatement voor dit niets en niemand ontziende wapen. Tussen het geratel en geschreeuw door heb ik m'n mannen weer gevonden en gaan we in de complete chaos op zoek naar een gast die radiocontact heeft met de basis.

Voor een instortend gebouw zie ik een aantal vluchtende burgers die met de handen omhoog een veilig heenkomen trachten te zoeken. Ze worden allemaal genadeloos afgeknald. Ze gaan neer als stervende zwanen. Het is misselijkmakend, helemaal als je weet dat het er in de werkelijkheid destijds precies zo aan toe is gegaan. Stuiptrekkende Vietnamezen, bloed aan de muren en een Noord-Vietnamese stem die door speakers buldert: "Pull back Americans, THIS IS NOT YOUR WAR!"

Daar is onze Mason het niet mee eens. Via een moeilijke en niet geheel risicoloze route bereikt hij uiteindelijk de soldaat die de radio bij zich heeft. De man is dood maar de radio functioneert nog en dat is belangrijker, want daarmee kunnen we een helikopter aansturen die boven de stad cirkelt. Omdat het een verschrikkelijke chaos is met overal fluitende kogels en explosies, is zo'n helikopter een perfect hulpmiddel. Je kunt precies aangeven waar dat ding de boel moet platgooien zodat er ruim baan voor je wordt gemaakt.

De missie die volgens de Amerikanen de oorlog had moeten doen kantelen wordt vervolgd... Maar niet vandaag.

DERDE MISSIE: VICTOR CHARLIE

Ik zit te puffen als een zwangere vrouw die op het punt staat een giraffe uit te kakken en ik zie alweer het startscherm van de derde missie voor me. Het zou de laatste voor de break zijn. Ik moet eigenlijk pissen als een gek (die driekwart liter colabekers zijn echt too much!) en ik ruik de kip en de nacho's die we zo als lunch voorgeschoteld gaan krijgen. Maar ik zet door! Ik ben immers een bikkel.

Alweer zitten we in een helikopter. Nu niet boven een stad, maar boven de jungle. Dit is bekend terrein voor Treyarch. Wie herinnert zich niet het junglelevel van World at War? Het Pacific onderdeel waar we tegen Japanners vochten die in bomen hingen en in kuilen verstopt zaten? Leuk, maar wat we nu gaan doen in Jungle 2.0. Gascoine neemt het woord: "Vechten in de jungle betekent boobytraps, tunnelstelsels, grotten en genadeloze tactieken." Ik was er al bang voor... »

DEDICATED SERVERS

Na de derde demo liep er ineens een gast naar voren. Hij zei in eerste instantie niets. Dat leidde echter niet tot een ongemakkelijke situatie want zijn shirt sprak boekdelen. Het was een gewoon zwart Hema t-shirt met daarop in het wit twee woorden: "Dedicated Servers". Verder vertelde hij niet veel, behalve dat hij een beetje klaar was met de interne strijd over welk platform nu het beste is ("Dude, we play on this resolution, PC has more power!" vs. "We can play while chillin' on the couch man.").

Op de vraag of ze nog oplossingen hadden voor piraterij, antwoordde hij: "We moeten gewoon zorgen dat je een betere ervaring hebt met de niet-gekopieerde versie dan met de illegale versie."



» HUONG RIVER

Ook de helikopter waar de derde demo mee start, komt er slecht vanaf. De machine stort neer in de Huong rivier. We moeten een ruit kapot slaan om uit de cockpit te zwemmen. Het is het begin van een van de meest brute levels die ik in m'n leven heb gezien.
Terwijl je naar het wateroppervlak zwemt, regent het kogels om je heen. Je hoort en ziet ze het water raken. Om je heen drijven de lichamen van minder fortuinlijke gasten.
Het is trouwens allesbehalve helder water waar je in rondzwemt, het is een smerig donkerbruin goedje. Het is natuurlijk ook de jungle, geen Center Parcs.
Ondanks alle hectiek waarmee dit level start, kan je zien dat deze Jungle 2.0 er prachtig uitziet, en dat terwijl Black Ops op de engine van Modern Warfare 1 is gemaakt.
Mason zwemt onder water naar een houten roeibootje en sleurt een Vietnamese gast het water in om hem te gebruiken als menselijk schild. Die dude wordt helemaal aan gort geknald! Bloed stroomt overal, maar gelukkig slaagt Mason erin de vijanden neer te maaien met z'n handgun. Als het gevaar geweken is, gooit Mason de arme man even resoluut als respectloos van zich af. Voer voor de vissen. En dat wordt ook nasty in beeld gebracht. Het is echt bikkelhard.

KRAVTSJENKO

We zijn hier in de jungle omdat het onze opdracht is om de Russische Generaal Kravtsjenko op te sporen. We bevinden ons in zo'n echt jungledorpje dat op palen is gebouwd en half in het water staat. De huisjes zijn bijna geheel gemaakt van bamboe.
We starten de missie rustig en besluipen het primitieve dorpje. Het is er echter mad ass gevaarlijk, want er lopen gasten met machinegeweren rond en er kunnen overal boobytraps liggen. Samen met nog een Rambo-figuur moet ik C4 onder een hutje leggen om de boel op te blazen.
Maar eerst sneaken we ons een weg door een hut naar het rendez-vous punt. Verrek! Daar liggen gewoon twee Vietnamezen te maffen in hangmatten! Mijn squadmaatje maakt een gebaar dat hij de linker pakt en ik de rechter. Via een smerige animatie steek ik een mes in de nek van de slapende gast (ter hoogte van de adamsappel) en draai het een kwartslag. Deze actie is nog bruter en meedogenlozer dan het Slaughterhouse level. Dit is geen 18+ game, maar 30+! Lieve mensen, wat een lompe shit. Je kunt straks in ieder geval niet zeggen dat ik je niet gewaarschuwd heb...

SPREKENDE HOOFDPERSOON

Even later ontmoet ik m'n buddies en blazen we de hele toko op. Ik zie echt van alles: noobtubes, AK's, een dikke sniper, handguns, RPG's en een mounted gun.
Als alles helemaal gecleared is, staan we met z'n allen voor een gat in de grond. Een gat dat de ingang van een tunnel is die ons naar Kravtsjenko zou moeten leiden...
"I need two people to go down there!" wordt er gezegd, waarop een stilte valt. Een zwart gat waarin je je hond nog niet zou willen laten schijten. Daar ga je toch niet vrijwillig in?

"WAT EEN HERRIE, GEWELD EN ACTIE."

Op dit moment kom ik in aanraking met een nieuwigheidje in de CoD reeks. Mason, ook in dit level de hoofdpersoon, stapt naar voren en biedt zich aan. Je hebt als speler een stem. Het is niet zo dat je een menu krijgt en een optie kan kiezen, maar je bent wel eindelijk eens iemand. Niet zo'n

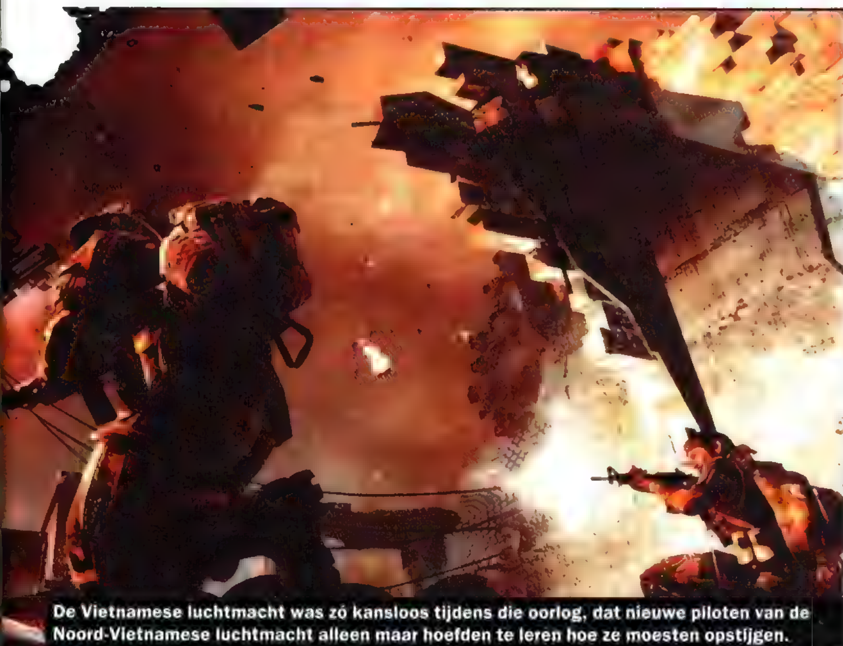

Veel Amerikanen kwamen na de Vietnam oorlog terug met een stijve nek. Die gasten zaten namelijk óf verscholen in holen in de grond óf op het dak...



NEED A MEDIC

Momenteel speel ik belachelijk veel Battlefield Bad Company 2 (zie screen). Hoewel ik nog niet eens alle classes volledig heb vrijgespeeld, kies ik toch constant Medic. Het gebruiken van een defibrillator is echt cool (zie screen). Ook het healen van je teamgenoten en op die manier een ondersteunende rol spelen in een shooter vind ik echt geweldig. In MAG koos ik er ook al voor om alle punten in deze rol te stoppen. Dat vertelde ik ook aan Treyarch hoofd Mark Lamia toen hij tijdens de lunch aan mij vroeg wat ik op het moment speelde.
Ineens schoot me te binnen dat er ook een knakker van online aan de lunchtafel zat. "Komt er in de multiplayer ook een medic class?", vroeg ik dan ook meteen, met m'n mond nog halfvol kip.
"Haha, wat een watje", schamperde Hank Keirsey. "Gaat healen in een veldslag terwijl je gasten dood kunt schieten."
Mark Lamia die mijn vraag ook hoorde, bleef professioneel: "Er wordt vandaag niets gezegd over de multiplayer, behalve dat we zestig testjongens hebben, er een singleplayer co-op mode komt van vier man en dat deze mode on- en offline te spelen is."
"Dus geen Medic?", vroeg ik teleurgesteld. Dan Buntling, de online knakker tot wie ik mijn vraag oorspronkelijk had gericht, kon het niet laten om wat te spoilen. "Nou, we hebben wel de Create a Class mode flink uitgediept. En met flink bedoelen we ook echt flink. Niet Create a Class 2.0, maar eerder 5.0. En ik kan je nu alvast vertellen dat daar ook een heleboel creatieve oplossingen mogelijk zijn..."




De Vietnamese luchtmacht was zó kansloos tijdens die oorlog, dat nieuwe piloten van de Noord-Vietnamese luchtmacht alleen maar hoefden te leren hoe ze moesten opstijgen.


Ik denk bij het zien van die screens toch niet meteen aan een Koude Oorlog.

stille lamlul die de hele game z'n bakkes stijfdicht houdt, maar iemand die een rol meespeelt en iemand die je kunt horen!
Een aangename verrassing, maar ik moet nog wel steeds pissen als een dwaas.

DONKERE TUNNEL

We gooien twee granaten zo ver mogelijk de tunnel in en samen met een andere rakker die luistert naar de naam Swift, duik ik er een paar seconden later achteraan. Er wordt ons een zaklamp toegeworpen en we zijn 'on our own'.
Zodra we de lampen aandoen, zien we dat we middenin de afgescheurde ledematen staan. Er zaten dus inderdaad gasten in de tunnel toen we die granaten naar binnen gooiden! Alsof je in de afvalcontainer van de Keurslager staat. Ranzig!
Swift wordt aangevallen door een Vietnamees die de granaten heeft overleefd. Diens nek wordt meedogenloos omgedraaid. Exit Vietnamees, einde demonstratie. Eindelijk pissen.

VIERDE MISSIE: PAYBACK

De laatste missie voor de lunch bood geen al te best vooruitzicht op een goede afloop. Mason en nog een persoon zijn gepakt en hebben gevangen gezeten, werd me verteld.
Maar bij de start van de laatste demonstratie zien we dezelfde Mason samen met z'n ontsnapte metgezel door de jungle nabij Laos sneaken.
Ik ben opgelucht, al komt dat vooral door het legen van mijn blaas. Het ontsnapte tweetal is echter geenszins van plan om zich zo snel mogelijk in veiligheid te brengen. Nee, ze zijn uit op wraak!
Aan de rand van een kleine vijandelijke basis heeft het tweetal kort overleg hoe ze de helikopter die ze even verderop zien staan, gaan overmeesteren. Een paar welgemikte granaten en kogels later, zitten Mason en co in de heli.
Daar waar de eerste helikopters slechts dienden als hulpmiddel en dropzone, gaan we nu echt zelf vliegen. Je mag aan de knoppen zitten en schieten tegelijk. Een perfect co-op level als je het mij vraagt.
Het is niet op rails, maar Treyarch heeft niet de intentie om een flightsim te maken, dus echt ingewikkeld is het niet. Toch, gezien het feit dat je ook zelf de trekker moet overhalen, gaat de gameplay pittig genoeg worden.
Maar niet voor de Treyarch medewerker die het level ongetwijfeld uit z'n hoofd kent. Hij vliegt over een rivier door een dal en schiet alles compleet aan gort. Touwbruggen, tanks, een kleine nederzetting, achtervolgende helikopters... alles wordt volledig weggeblazen, net als de Belg naast me en ik. Het lijkt Tour of Duty wel; het is payback time! Man, wat een herrie, geweld en actie. Ik voelde me net een 86-jarige oma uit Spanbroek die midden op Times Square wordt gedropt, terwijl daar net een vliegtuig is neergestort.

VERGETEN

Tijdens de demonstratie was ik compleet vergeten dat ik te maken had met een game gemaakt door een stel Amerikaanse developers, gehuld in lichte spijkerbroeken met lelijke bloesjes en sportschoenen aan hun voeten. De woorden 'like' en 'basically' heb ik echter verdacht weinig gehoord. En dat Black Ops echt een 'fantastic game' gaat worden, heb ik ze ook niet horen zeggen.
Maar dat laatste heb ik wel gezien, en dat is natuurlijk waar het allemaal om draait. Ik zeg je: Black Ops gaat je finaal wegblazen!


De beste baan die je als Vietnamees in die tijd kon hebben, was in een Vietnamees restaurant... ergens in Europa.

POLL • POLL • POLL

BLACK OPS GAAT OVER DE KOUDE OORLOG: *IS DAT WEL COOL?*

- Ja, ik kan niet wachten! **61%**
- Nee, het laat me letterlijk koud. **39%**

Niet iedereen zat te wachten op World at War omdat het voor de miljardste keer over de Tweede Wereldoorlog ging. Maar hoewel De Koude Oorlog zich een eindje later in de geschiedenis afspeelde, ziet ook (zo blijkt uit de poll op PU.nl) niet iedereen deze periode zitten. Bijna veertig procent laat het koud. Maar zij hebben de game natuurlijk nog niet gezien...

VERWACHTING

Black Ops gaat je overdonderen vanwege de hoeveelheid geweld, bloed, lompe actie en de grote variatie aan gameplay. Het moet wel heel raar lopen wil dit niet de beste creatie van Treyarch ooit worden.

- + Verschrikkelijk bruut en bikkelhard.
- + Gevarieerder dan alle Call of Duty's bij elkaar.
- + Dedicated servers voor PC!
- + Medic als klasse? Ik gok croo!


MAARTEN

CALL OF DUTY BLACK OPS
PS3 / XBOX 360 / PC
TREYARCH / ACTIVISION
9 NOVEMBER 2010

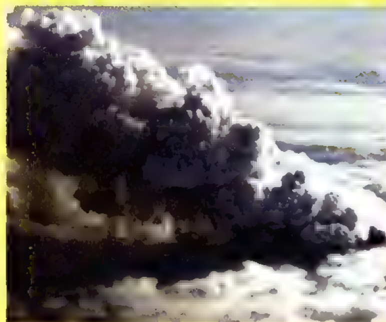
POWERSPY

- Opmerkelijk: Jan vliegt nog steeds bijna wekelijks de wereld rond, maar heeft nog niet één keer vastgezeten op een vliegveld omdat de IJslandse vulkaan roet in het eten gooide.
- Het zal toch niet zo zijn dat Jan zoveel airmiles op zijn KLM-kaart heeft staan, dat hij daarmee de vulkaan kan stopzetten?.
- Het moet niet gekker worden: StarCraft II wordt gecensureerd in Zuid Korea vanwege te veel geweld.
- Zie je het al voor je: een Koreaanse jongen die een moord pleegt omdat ie geïnspireerd is door die bastaarde Zerg.
- De Powerspy is nu benieuwd wat Noord-Korea doet. StarCraft II verplichte kost maken op de lagere en middelbare scholen omdat de buren er bang voor zijn...
- JJ ging voor het eerst in tien jaar tijd niet naar de E3 en dat was goed nieuws voor Jan. Kan hij eindelijk 's avonds zelf iets uitkiezen op de TV, in plaats van altijd maar weer naar basketbal en worstelen te moeten kijken omdat JJ dat eiste.
- Over de E3 en hotelkamers gesproken: de Powerspy mag hopen dat iemand Wouter heeft uitgelegd dat de Amerikaanse toiletten standaard vol water staan. Dat als ie dus keihard gaat kakken hij moet oppassen voor een natte zak.
- Valve zal niet snel iets ontwikkelen voor de PlayStation 3. Volgens baas Gabe Newell is de console van Sony iets te gesloten.
- Even vinger wat langer op het eject-knopje laten rusten, Gabe...
- Newell mag bij zichzelf trouwens ook wel eens iets 'op slot' zetten, want de man is echt zo rond als een tonnetje geworden.
- Speelt vast te veel games.
- Volgens de man achter Pac-Man, Iwatani, was de game oorspronkelijk bedoeld voor vrouwen. Vandaar dat ze een lelijk happertje maakten en bakken met fruit in het spel stopten.
- Da's toch pijnlijk, hebben we dus dertig jaar lang een wijvenspel cool gevonden.

WAT NU ALS DE VULKAAN WEER UITBARST?

Als jullie deze PU in handen hebben, zitten sommigen van ons alweer in het vliegtuig terug naar huis vanuit LA. Althans, als dat mogelijk is. Want wie garandeert ons dat die IJslandse vulkaan geen roe... euh... as in het eten gooit?
Maar wij van de PU zijn altijd op alles voorbereid. En dus zijn er vooraf enkele alternatieven bedacht om de E3-coverage van Wouter, Maarten, Steven, Jurjen en Jan toch op tijd bij jullie te krijgen.

1: We gaan met de boot. Regelmatig vertrekken er vanuit Amsterdam cruiseschepen naar de VS. Reisduur is ruim drie weken. En dan moeten we nog met de trein naar LA. Een goedkoper alternatief is aanmonsteren als matroos op een vrachtschip of tanker. Wouter gaf echter aan onder geen beding te willen werken in zijn leven, dus die optie kon de prullenbak in.
2: In de Amsterdamse grachten kun je waterfietsen huren. Omdat het sportieve deel van de PU (Ed en JJ) dit jaar niet meegaat, zal het tempo



waarschijnlijk niet hoog liggen. Een voorzichtige berekening leert ons dan ook dat de vier er een slordige elf maanden over zouden doen om de westkust van de VS te bereiken. Het is verder wel de handigste optie van allemaal. Want omdat het ook weer elf maanden duurt om terug te komen, kunnen de vijf gewoon in LA blijven voor de E3 van 2011! En tegen die tijd moet de vulkaan toch wel uitgerommeld zijn...
3: In LA op zoek gaan naar een castingbureau met 'male models' en daar look-a-likes van Wouter, Maarten, Jan, Steven en Jurjen zoeken. Er wonen ruim twintig miljoen mensen in LA, dus 'die vijf' moeten toch te vinden zijn. Hoewel er waarschijnlijk weinig mensen zijn die een plakplaat van Nintendo op hun been hebben...

"IN 2012 ZAL DE HELFT VAN DE GAMES DE 3D FUNCTIE ONDERSTEUNEN."

Ubisoft heeft aandelen in brilletjes.

JAPANSE DEVELOPERS SLECHTER DAN WESTERLINGEN?

Capcom heeft onlangs een flinke veeg uitgedeeld richting de Japanse developers. Reden: de weinig enthousiaste ontvangst van Lost Planet 2 en de matige previews van Dead Rising 2.

Volgens het management van Capcom zouden Japanse developers vooral op technisch vlak inmiddels een flinke achterstand hebben opgelopen ten opzichte van Westerse developers. Dat is een hard oordeel, helemaal uit de mond van een Japanse publisher.
Onze vraag daarom aan Japankenners Jurjen en Steven of het allemaal echt zo triest gesteld is en zo ja, wat er dan aan gedaan kan/moet moet worden om de Japanse game-industrie weer in de oude glorie te herstellen.



JURJEN: Ik ben en blijf groot liefhebber van traditionele Japanse sferen en typisch Japanse elementen in videogames, maar denk wel dat Westerse ontwikkelaars hun Japanse voorbeelden inmiddels aan alle kanten zijn gepasseerd. Games als Red Dead Redemption, God of War 3, GTA IV, World of Warcraft en Modern Warfare 2 zijn goede voorbeelden van 'de games waar het voor de core gamers tegenwoordig om draait', en Japan heeft daar momenteel gewoon weinig tegenin te brengen. Ik zie dit niet als een probleem, maar als een natuurlijke gang van zaken: Westerse developers zijn talrijker en hebben blijkbaar een beter gevoel voor wat Westerse gamers graag willen spelen. Natuurlijk blijven Japanse ontwikkelaars interessant, vooral omdat ze met hun mix van traditie en artistieke fratsen juist weer games maken die een Westerling niet snel zou verzinnen. Ze zijn misschien wat minder populair, maar dat maakt games als Bayonetta, de games van Team ICO en No More Heroes (zie screen) niet minder sterk en origineel.





STEVEN: Op bepaalde fronten zijn Japanse ontwikkelaars inderdaad links en rechts ingehaald door Westerse studio's. Tenminste, ze zijn niet ingehaald, ze hebben simpelweg bepaalde ontwikkelingen niet opgepikt. Met name op het gebied van realistische ervaringen en online gameplay zoals in games als Mass Effect 2 en World of Warcraft. Dat neemt niet weg dat sommige Japanse studio's weer kwaliteiten hebben waar Westerse ontwikkelaars niet aan kunnen tippen. God of War 3 mag dan wel een groots en episch avontuur zijn, wat betreft gameplay vind ik Bayonetta en Ninja Gaiden toch echt sterker. De beste fightinggames komen ook nog altijd uit Japan. En Vanquish zal later dit jaar bewijzen dat een goede shooter ook uit het verre Oosten kan komen. Maar de markt is simpelweg breder geworden en daarom zijn er veel genres bijgekomen waar Japanse ontwikkelaars geen kaas van hebben gegeten. Misschien mogen Japanse titels dan wel steeds meer niche titels worden, ik vind ze er niet minder briljant en bijzonder om. Ik zou het een groot gemis vinden als we series als Tekken, Street Fighter, Resident Evil, Mario, Zelda, Metal Gear Solid en Ninja Gaiden (zie screen) kwijtraken. Plus alles dat Team ICO produceert natuurlijk. En laten we niet vergeten dat Japanners tot op heden nog altijd de technisch beste consoles in elkaar sleutelen.

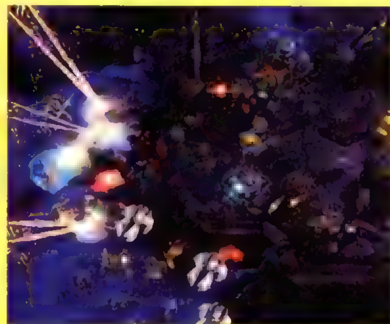


COMMENTAAR



WAAROM SC II DE BESTE RTS VAN 2010 WORDT

Elders in deze PU geeft Steven z'n mening over Blizzard's langverwachte strategie epos, maar ik zou mezelf niet zijn als ik niet ook m'n zegje over StarCraft II zou doen. Steven en ik waren beiden namelijk aanwezig op een SC II evenement in Amsterdam waar de titel voor het eerst, zowel in singleplayer als in multiplayer, voor de Benelux pers speelbaar was. En dat is dus nu precies de crux. Bij Blizzard RTS games is de single- en multiplayer altijd even belangrijk geweest. Sterker: het zijn eigenlijk twee totaal verschillende games. Steven gaf dan ook toe dat hij SC II hoofdzakelijk voor de singleplayer gaat spelen, omdat de multiplayer echt een totaal andere aanpak vereist.
Het knappe is echter dat beide componenten onwaarschijnlijk gedetailleerd, ongekend goed gebalanceerd en uitermate doordacht zijn uitgewerkt. Dat kwam ook nu weer naar voren. Waar de meeste RTS franchises de laatste jaren hebben trachten te innoveren just for the sake of it, blijft Blizzard trouw aan haar roots… en met succes.
Natuurlijk zijn er de nodige aanpassingen en vernieuwingen in SC II maar de basis is nog steeds hetzelfde als twaalf jaar geleden toen het eerste deel verscheen: bouw een basis, mijn naar inkomsten, doe research, vergroot je techtree en upgrade je units en unlock nieuwe units.
Maar de invulling is zeer ambitieus en hoogwaardig. Daarom scoren beide onderdelen ook zo goed. Sam Didier, senior art director van Blizzard, en al bijna twintig jaar werkzaam bij het bedrijf vatte het goed samen: "Ik heb niet de exacte cijfers maar bijna de helft van alle spelers die StarCraft (1) hebben gekocht, zijn totaal niet geïnteresseerd in multiplayer. Tegelijkertijd heb je ook een hele grote groep die meteen in de multiplayer duikt op dag één van release." Met zo'n rigide scheiding zit er eigenlijk maar een ding op: twee games ineen maken.
Inmiddels zijn de tijden veranderd. RTS is niet meer zo populair als pakweg vier, vijf jaar geleden en het genre staat onder druk. En juist daarom liggen de kansen voor Blizzard goed. Met een kleine dertig uitgebreide, verhalende singleplayer missies, een unieke en tegelijkertijd herkenbare look, een perfect Battle.net system dat je laat spelen tegen mensen van je eigen niveau, een door en door geteste balans van units en rassen, een snelle, zeer competitieve multiplayer, een ideale eSports omgeving en niet te vergeten de Blizzard naam zelf, staat bijna niets een klinkend succes voor SC II in de weg.



MARIO VERERING

We weten allemaal dat Jurjen een groot fan is van vrijwel alles wat Nintendo maakt en van Mario in het bijzonder. Als je goed naar hem kijkt, zie je ook dat door training en het dagelijks eten van enorme borden spaghetti, Jurjen's postuur steeds meer op dat van Mario begint te lijken. En dan die Nintendo-tatoeage…
Toch zijn er altijd mensen die verder gaan in hun liefde voor de Japanse game-gigant en de besnorde loodgieter in het bijzonder…



RACEBANEN MAKEN KAN BINNENKORT OOK OP DE Wii

Er zullen vast wel wat Nintendo-mannetjes met een schuin oog kijken naar het onlangs verschenen ModNation Racers op de PS3 en PSP.

ModNation Racers lijkt namelijk in veel op hun eigen Mario Kart, maar dan met hele leuke en toegankelijke mogelijkheden om zelf parkoersen te maken (een optie die natuurlijk in de laatste Mario Kart ook niet had misstaan).
Als troost kunnen Wii-bezitters wél uitzien naar Trackmania (zie screen), dezelfde vette racegame die op PC en DS al een tijdje populair is, en dus inclusief de mogelijkheid zelf tracks te maken naar de Wii zal komen. Voor mensen die inmiddels wel op Mario Kart Wii uitgekeken zijn, absoluut een titel om in de gaten te houden!



APOCALYPSE NOW

Er komt een game gebaseerd op Apocalypse Now, de befaamde oorlogsfilm van Francis Ford Coppola.
De game zou in de maak zijn bij de nieuwe studio Killspace Entertainment, een ontwikkelaar opgericht door ex-werknemers van Obsidian, Red 5, EA LA en Pandemic.
Wij houden ons hart vast, want sommige films laten zich nu eenmaal niet 'ver-gamen'…



POWERSPY

- Er komt dus een film van de filmische game Heavy Rain. De Powerspy is benieuwd of dit gaat leiden tot twintig versies met allemaal een ander einde. Anders blijf je toch niet trouw aan het principe.
- Over films gesproken. Gelukkig was de nieuwe Prince of Persia game goed en de film kut. Hollywood moet zich immers wel aan de ijzeren wetten van de filmgame houden.
- Zo ziet de Powerspy het graag: onze vaderlandse trots Killzone 3 neemt het in 2011 op tegen Gears of War 3. Eindelijk weer eens een echte heroïsche clash tussen gelijksoortige, exclusieve games.
- En nu maar hopen dat Sony zich er dit keer niet uit wezelt zoals toen Gran Turismo 5 heads on leek te gaan met Forza 3. Microsoft lacht zich er nog kapot om.
- Overigens lijkt GT5 dan eindelijk een launchdatum te krijgen, en wel eind oktober. Alleen zag de Powerspy er geen jaartal bij staan en in het geval van GT5 zou dat 'm toch wel geruststellen.
- De open bèta voor Halo Reach is populairder gebleken dan de open bèta van Halo 3.
- Zo meesterlijk was de Master Chief dus toch niet.
- Volgens geruchten wordt de PSP 2 een iPhone on steroids met twee camera's en een touchscreen. De kans dat we hem op de E3 te zien krijgen is echter klein. Volgens de bron van de Powerspy wordt er gemikt op een 2011 release.
- Misschien Gamescom Keulen dus.
- Overigens geeft Sony toe dat de PSP een beetje teleurstellend presteerde het afgelopen jaar.
- De Powerspy vindt het teleurstellend dat Sony dat nu pas inziet.
- In deze PU lees je meer over de nieuwe Lara Croft game, een topdown hack & slasher.
- Beetje vaag dus. Het enige goede aan de combinatie top down en Lara Croft is dat je nu beter in haar decolleté kunt kijken.
- De Lara Croft DLC is onder meer te verkrijgen via Steam. Wat de Engelse pers de kop deed gebruiken: 'Lara gets Steamy'.



DANTE'S INFERNO 2 IN DE MAAK

Altijd handig; uitgevers die banen aanbieden waaruit het een en ander valt af te leiden. Zo las ik onlangs dat EA mensen zoekt die mee willen werken aan "The sequel to a major new IP" die zal verschijnen op PS3 en Xbox 360. Bovendien behelst het een game in het "action/melee-combat genre".

Dat kan dus alleen maar Dante's Inferno 2 zijn, al vraag ik me wel af waar de kruisvaarder met de enorme zeis deze keer naar toe reist. Nog een keer de hel door-ploegen is een no-go lijkt me.



POWERSPY

- Naast Gears of War-gasten kun je nu ook de Helghast unlocken in de multiplayer van Lost Planet 2.
- Jammer alleen dat die game zo brak is.
- Leuk van die Amerikanen om de E3 precies tijdens het begin van het WK te organiseren. We hebben al weinig slaap tijdens dit event, maar nu moeten we dus ook nog 's nachts opblijven om Oranje tegen de Denen te zien spelen.
- Dus mocht het verslag van de E3 in de komende PU een beetje vaag zijn, dan ligt dat dit keer dus eens niet aan het bier.
- Gelukkig dat ze de landelijke verkiezingen nog wel net voor het afreizen gepland hadden, anders hadden we die ook nog moeten missen.
- Hoewel het stemmen voor de gamer er flink op achteruit is gegaan nu je weer met een rood potloodje moet kleuren. Terwijl wij nu juist zo handig zijn met een computer en een bedienings-mechanisme met knoppen erop.
- In Guitar Hero 6 kun je niet langer met bestaande popsterren spelen. Dit omdat Activision een beetje moe wordt van alle processen die ze aan hun broek krijgen van popsterren die niet willen dat zij nummers van andere bands spelen.
- En om nu steeds al die rechtszaken te verliezen en daarmee de winst van Modern Warfare 2 op te eten, dat is zelfs Bobby Kotick te veel.
- De première van Project Natal op de E3 zal door Cirque du Soleil verzorgd worden.
- De Powerspy vindt alles goed zolang maar niet blijkt dat je straks moet kunnen bewegen als die acrobaten om iets uit Project Natal te kunnen halen.
- Gran Turismo 5 krijgt drie Nürburgringen, waaronder een voor een 24 uurs race.
- Nee, nu begrijpt de Powerspy het uitstel helemaal.
- Forza 3 komt binnenkort met DLC vol 'exotische wagens'. Oftewel wagens die je niet op de weg zult tegenkomen.
- Logisch, alle bestaande auto's heeft Yamauchi inmiddels al op de dertig schijven van GT5 gestopt.
- Er komt een Top Gun game. De Powerspy is bereid nu al een deal te sluiten met de developer om de game ongezien een 86 te geven als Tom Cruise er niet in zit.
- Infinity Ward mag dan wel een leeg kantoor zijn met een eenzame systeembeheerder achter een tafel, de mappack voor Modern Warfare 2 voor PSN verbrak wederom alle records.
- Kan Activision mooi al die advocaten mee betalen.
- Rock Band denkt er over om Japanse bands aan de line up van het nieuwste deel toe te voegen.
- Nou, daar zitten we op te wachten. Als we gillende Japanners willen horen, gaan we straks tijdens de Tokyo Game Show wel in de metro op een paar tenen staan.

BRILJANTE TITEL: Wii PARTY

Terwijl de verkoopcijfers van de Wii blijven dalen, komt Nintendo met een aankondiging van een titel die vast wel weer een paar miljoen exemplaren gaat verkopen: Wii Party.

Inderdaad, een briljante titel. Het eerste woord in de titel maakt meteen duidelijk dat het een spel voor de Wii is. Het tweede deel toont aan dat het een aantal minigames betreft die je met je vrienden moet spelen om er plezier aan te beleven.
Het minst succesvolle deel in de Wii-[nog iets]-serie is Wii Music met 2,8 miljoen exemplaren, terwijl de andere Wii-[nog iets]-titels al snel de 20 miljoen halen. Daarom gokken we dat Wii Party toch wel weer meer dan 10 miljoen keer zal verkopen.
Tja, als wij Nintendo waren, hadden we die titel waarschijnlijk ook wel bedacht en uitgebracht. Laten we hopen dat er een leuk spel achter schuilgaat.



OOK DAT NOG...



Hadden we de hoop dat de fitnessrage op de Wii een beetje geluwd was, komt er dus ook een Wii roeimachine op de markt. Je moet het maar verzinnen.
Zijn we nu echt in een wereld verzeild geraakt waar mensen niet meer weten dat er ook 'echte sport' bestaat? Of denken we alleen nog maar in games...

BOL.COM GAAT IN TWEEDEHANDS GAMES

Sinds kort is het mogelijk via Bol.com je tweedehands games aan te bieden. Jij bepaalt de prijs en Bol.com handelt het financiële gedeelte af. Wel vraagt men een bemiddelingsbijdrage en worden er verzendkosten in rekening gebracht.

Als voorbeeld op de website neemt men Call of Duty: Modern Warfare 2. Die kost nieuw 60 euro, maar wordt tweedehands aangeboden voor 45 euro door meneer X. Bol.com vraagt bijna een tientje aan bemiddelingsbijdrage, namelijk 9,74 euro, en dan komen er nog 1,76 euro verzendkosten bij. De aanbieder die de game voor 45 euro aanbiedt, krijgt uiteindelijk 33 euro voor zijn game.
De vraag is waarom je niet gewoon via Marktplaats je tweedehands game aanbiedt, dan heb je nagenoeg geen bemiddelingskosten, alleen plaatsingskosten en die zijn veelal lager.

Anderzijds is Bol.com een solide en betrouwbaar bedrijf en is het wel weer relaxed dat zij de financiële afhandeling voor hun rekening nemen. Het is dus maar net wat je wilt.

Meld je nu aan als 2€hands verkoper

€33,60

GOKSCHANDAAL IN ESPORTSWERELD

Dat er in het betaald voetbal vraagtekens worden gezet bij bepaalde uitslagen, is inmiddels wel bekend. De gokbizz is nu eenmaal huge. Maar dat dit soort ellende ook in het brave eSportswereldje plaatsvindt, dat is nieuw(s).

Dat de gokbizz z'n jachtterrein naar eSports heeft uitgebreid kunnen wij ons in Nederland eigenlijk niet voorstellen. Hier is eSports (helaas) nog zo klein dat er nauwelijks geld aan te verdienen valt. In Zuid-Korea is eSports echter net zo groot als voetbal. En waar sport groot is, daar wordt gewed. En waar fors gegokt wordt, daar zal het illegale circuit alles in het werk stellen om wedstrijden te beïnvloeden. Nu, dat hebben ze dus met succes gedaan. Want vanwege een groot gokschandaal in Korea zijn onlangs zestien mensen veroordeeld, waaronder elf professionele StarCraft-spelers. Zij hadden hun matches tijdens de ESL opzettelijk verloren.

Voor de kenners, het gaat hier onder mee om de pro's Won Jong Seo en Ma Jae Yoon, alias Justin en sAviOr. De heren kregen tussen de 1500 en 5000 euro om opzettelijk StarCraft-wedstrijden te verliezen. Dat is nog eens cheaten de luxe!



MAN WORDT WOEST VAN Wii-GAME

Een tijdje geleden bereikte ons een opmerkelijk bericht uit de VS. Uit woede over een Wii-game had een man zijn huiskamer verwoest, zijn moeder in de enkel gebeten, met een luchtbuks op een auto geschoten en met zijn eigen auto diverse andere wagens geramd.

Toen de politie arriveerde sprong de man op de motorkap van de politiewagen, waarna hij werd getasered en afgevoerd. Het klinkt allemaal een beetje als een nieuwe episode van Grand Theft Auto, maar die game is natuurlijk niet op de Wii verkrijgbaar. Dus zijn we erg nieuwsgierig welke Wii-game de man dan wel tot zijn brute daden had aangezet.

Had hij de minigames in de nieuwe Monkey Ball geprobeerd? Had dat verschrikkelijke Boney M nummer uit Rabbids go Home hem tot waanzin gedreven? Of was een blauw schild in Mario Kart de druppel die de emmer deed overlopen? Helaas was de nieuwsbron (The Gazette) hierin iets minder nieuwsgierig dan wij.

RDR SCOORT GOED... EN DAT MAG OOK WEL

Het cowboy-epos van Rockstar, Red Dead Redemption, krijgt wereldwijd, volkomen terecht, prachtige cijfers. En dat mag ook wel, want het 'spelletje' heeft de vermaarde developer naar verluid 100 miljoen dollar gekost om te maken. En dat is ongeveer evenveel als Rockstar uitgaf aan GTA IV.
Oftewel, als Rockstar iets doet, dan doen ze het dus goed. In alle opzichten.



"IK DENK AAN EEN SOORT VAN FULLSCREEN DEVICE DAT JE BIJ JE KUNT DRAGEN, EN WAAR JE VANAF KUNT LEZEN. EN JA, HET ZOU WEL EENS IN EEN SOORT VAN TABLETVORM OP DE MARKT KUNNEN KOMEN."

Bill Gates zag in 2007 al wat concurrent Apple in 2010 op de markt bracht.

gazette.com
COLORADO SPRINGS The Gazette

Home > News

ShareThis

Police: Man goes on rampage after Wii game, gets tasered

A man who police say bit his mom in the ankle, broke out a window with a BB gun and hit a pedestrian and a tree with his car was arrested Thursday evening.

Colorado Springs police went to Meadows Mobile Home Park about 5 p.m. Thursday in response to reports of a disturbance with

SHOOTER GALORE

Het najaar wordt een knaller. Letterlijk en figuurlijk want de first-person shooters tuimelen weer over elkaar heen.

Wij noteren Medal of Honor, een nieuwe James Bond game (waarin schieten een belangrijk onderdeel is), Halo Reach, Vanquish, Killzone 3, Call of Duty: Black Ops, Crysis 2, F.E.A.R. 3 en Homefront. En misschien dat Resistance 3, Spec Ops en RAGE daar ook nog bij komen.
Veel doorschuiven heeft ook geen zin want BulletStorm (zie screen) en Gears of War 3 staan alweer te trappelen voor 2011.



POWERSPY

- Sony verslaat Microsoft momenteel cijfermatig behoorlijk als het gaat om de reviews voor exclusieve spellen.
- Iets zegt de Powerspy dat het management van Sony liever had gezien dat het hier over verkochte aantallen consoles ging...
- Volgens het Nederlandse onderzoeksbureau Newzoo speelt een derde van de gamers games zonder er ook maar iets voor te betalen.
- En nee, we hebben het hier niet over illegaal kopiëren, maar over mensen die enkel gratis flashgames spelen of demo's downloaden.
- En dan maar hopen dat die gasten niet gaan zeiken over de speelduur van zo'n demo.
- Zou wel heel Nederlands zijn...
- John Romero meldt in een interview dat als hij en John Carmack weer een game zouden maken, deze op zeker fris, vernieuwend en vet zou zijn.
- Vast net zo fris, vernieuwend en vet als Daikatana.
- Voor de lezers die deze game niet kennen, dit was een shooter die zolang is uitgesteld dat GT5 daarbij een vluggertje is.
- Inderdaad, Napoleon heeft zich nog op deze shooter vermaakt.
- In de volgende PU zullen we het weten, maar de Powerspy ving vlak voor de E3 een heet gerucht op. En dat was dat Rockstar wel eens GTA V zou kunnen aankondigen in LA.
- Als dat gebeurt, vermoedt de Powerspy dat de aankondiging weer op het Xbox 360 event gedaan zal worden. Wat in principe oké is, zolang ze straks maar niet gangsta staan te knallen met losse handen. Oftewel GTA V als booster van Project Natal.
- Alhoewel; zo'n stoffe gangster in plaats van Milo, die je de hele dag via je TV loopt af te zeiken...
- Grappige verspreking trouwens van Ed op PU-TV. Die zit zo in het tennis dat ie 't had over Project Nadal.

COMMENTAAR


JJ

IK... FANBOY?

Er wordt mij regelmatig verweten een Xbox 360-fanboy te zijn. Ik moet daar eigenlijk, no disrespect, wel om lachen. Want wat is precies de definitie van een fanboy? Volgens mij is dat iemand die no matter what, het object van zijn voorkeur altijd en in alle opzichten het beste vindt. En mij kan het dus gevoeglijk geen hol schelen wie de console-war wint. Sterker nog, ik wil dat ze alle drie winnen. Want hoe beter het de drie consoleproducenten gaat, des te meer werk wij hebben. Hé, opportunisme is niemand vreemd.
Doorgaans wordt fanboy gedrag ook geboren uit 'nood'. Tenminste, dat denk ik. Niet elke gamer heeft immers de knaken in huis om alle consoles te kopen. Dus logischerwijs zal hij of zij blind achter de keuze staan die hij of zij uiteindelijk gemaakt heeft. Ik hoef dat niet te doen, ik hoef niet te kiezen. Alle consoles staan gewoon onder de TV en dus heb ik de luxe om van al hun voordelen te kunnen genieten. Fanboy gedrag is weliswaar erg vermakelijk, maar ik vind het ook ietwat dom. Door een rigide keuze voor bijvoorbeeld de Xbox 360, loop je veel fraais mis op de PlayStation 3 of de PC of de Wii. Ik zou mezelf dus wel erg in mijn beroepsuitoefening beperken, als ik alleen maar de Xbox 360 aanhing.
Ik kan echter wel begrijpen waarom men mij dat fanboy gedrag verwijt. Ik check namelijk altijd in hoeverre de mogelijkheden en het aanbod van een console op mijn smaak aansluiten, en omdat ik een groot online fan ben, was Xbox Live voor mij de shit. Die service won het de eerste jaren gewoon van PlayStation Netwerk. Of neem het aanbod aan exclusieve games; in het begin was de Xbox 360 op dat gebied koning. Dat ze daarvoor vaak veel centjes neertelden, so be it.
Precies om die redenen zette ik de Xbox 360 steevast bovenaan op mijn eindejaarslijstje van 'Meest gebruikte console'.
Maar als je me vraagt waar ik op dit moment het meest op speel, de Xbox 360 of de PlayStation 3, dan is mijn antwoord een stuk minder resoluut. Qua exclusives whoopt de PS3 momenteel namelijk knetterhard de bips van Microsoft. En



online loopt het vandaag de dag allemaal duidelijk beter op PSN. En we mogen straks zelfs betalen voor een premium service, iets waar ik altijd al een voorstander van ben geweest. Ook verwacht ik veel van de filmservice van Sony, die zitten toch meer in dat wereldje dan Microsoft en hun, overigens prima lopende, Zune-service.
Maar ik hou dan weer niet zo van de triggers van de PlayStation controller. Bij het spelen van FIFA of een shooter kom ik daar gewoon moeilijk mee weg. En Achievements winnen het bij mij nog steeds van Trophies.
Kortom, momenteel is het meer een gelijkspel, met hoogstens een licht voordeel voor Sony. Dus wie weet schrijf ik over een jaar wel een commentaar in de PU over het feit dat iedereen me een PS3-fanboy noemt...

FILMGAMES EN ZO...

Je kunt zeggen van James Cameron's Avatar wat je wilt, maar als achtbaanrit en eyecandy thrill was de film ongeëvenaard. De gelijknamige filmgame kon datzelfde epische gevoel helaas niet evenaren maar is wel degelijk een commercieel succes.

De Avatar game (zie screen onder) verkocht op alle platformen bij elkaar (PC, PS3, Xbox 360, DS en Wii) zo'n 2,7 miljoen exemplaren. Volgens Ubisoft was dat boven verwachting.
Overigens is het dan weer saillant dat er een jaar nodig was om die 2,7 miljoen games over de toonbank te laten gaan, terwijl de DVD/Blu-Ray versie van de film binnen vier dagen (!) alleen al in Amerika en Canada 6,7 miljoen keer werd verkocht!
Nu we het toch over filmgames hebben; er komt honderd procent zeker een film van de game Heavy Rain. Op zich begrijpen we dat het verhaal van de game - de perikelen rond de Origami Killer - zich goed leent voor een thriller, maar het unieke van de game was nu juist dat er meerdere einden waren. En dat is voor een film natuurlijk een heel stuk lastiger.
Overigens zijn er ook plannen voor filmversies van Dead Rising (screen boven), Red Faction, BioShock, Dante's Inferno en, jawel, Rollercoaster Tycoon.

Definitief afgeschoten als filmversie zijn voorlopig Halo, Gears of War, Splinter Cell, Metal Gear Solid en de Sims. Vooral voor het cancelen van die laatste zijn we erg dankbaar, al had Wouter er graag een kaartje voor gekocht.





KIRBY KOMT NAAR DE Wii

Hoshi No Kirby, Kirby of the Stars werd onlangs aan Nintendo's releaselijst toegevoegd als titel voor het komende financiële jaar (dat loopt tot maart 2011). Reden voor een feestje? We vroegen het ons eigen roze bolletje, Jurjen.

"Kirby heeft op tv-consoles nooit echt geschitterd, dus dat roept op tot een sceptische houding", meent de even oude als wijze Kirby-expert. "Het probleem is dat de gebruikelijke tweedimensionale Kirby-platformer wat te lichtvoetig is voor een echte console-ervaring. Dat bleek uit het middelmatige Kirby op de Nintendo 64. Maar als Nintendo iets heel anders met de Kirby-franchise doet, pakt het vaak nog slechter uit, zo leerde het mislukte racespelletje Kirby Air Ride voor de GameCube."



Wat zou Kirby op de Wii dan wel moeten worden? Jurjen wrijft aarzelend over zijn roze bol.

"Ik denk dat een kleurige driedimensionale platformer met Kirby wel eens goed zou kunnen werken. Lekker alle kanten op zuigen in dromenland, wie wil dat nou niet?"



SUCCESVOLSTE THIRD-PARTY GAMES OP DE Wii ZIJN PARTY GAMES

Het schijnt niet gemakkelijk te zijn om als third-party een hit op de Wii te scoren, maar helemaal onmogelijk is het ook weer niet.

Alleen moet je daarvoor niet met een spannend singleplayer avontuur komen maar met een spel dat zich bij uitstek leent om met vrienden en familie te spelen.

Zoveel blijkt wel uit de top drie van best verkochte third-party games op de Wii, bestaande uit Mario & Sonic op de Olympische Spelen (7,58 miljoen verkochte exemplaren – zie screen), Guitar Hero III: Legends of Rock (4,40 miljoen) en Carnival Games (3,64 miljoen).

De trend wordt bevestigd door andere goedverkopende games van derde partijen, zoals Lego Star Wars (3,49 miljoen) en Just Dance (2,85 miljoen).

PlayStation- en Xbox-fans die gniffelend kennisnemen van het hoge casualgehalte van deze bestsellers: wacht maar tot die wapper-shit later dit jaar jullie kant op komt!

DRIVER: SAN

Tanner, de roemruchte Wheelman, is terug en hij maakt opnieuw de straten van San Francisco onveilig met rubberbrandende achtervolgingen. We hebben het natuurlijk over een gloednieuw deel in de Driver serie. En Jan vloog naar Newcastle voor een handson met de singleén multiplayer.

De Driver serie heeft een roemrucht verleden. Er zullen maar weinig lezers zijn die het origineel nog hebben gespeeld, maar het was de eerste game waarbij het realistisch rijden in auto's gecombineerd werd met een open wereld setting.
De besturing van de wagens was voor die tijd fenomenaal, en de Hollywood stijl achtervolgingen wisten miljoenen gamers te bekoren.
De serie boekte grote successen maar bij het derde deel, Driv3r, ging het mis. De game was buggy as hell en geruchten over het 'omkopen' van journalisten in ruil voor hoge cijfers, plaagden de release. Reflections oprichter Martin Edmondson vertrok, Atari zette de studio in de verkoop, en uiteindelijk kocht Ubisoft de ontwikkelaar op. Tussendoor verscheen Driver: Parallel Lines (in 2006) dat stukken beter was dan Driv3r, maar de terugkeer naar de gloriedagen van Driver 1 en 2 leken voorgoed voorbij.

CAR CHASE CITY

Inmiddels is Martin Edmondson door Ubisoft weer aan boord gehaald, en is de man als creative director terug bij zijn eerste liefde. "Driver: San Francisco is een driving game. Het draait puur en alleen om het racen in iconische wagens, geruggensteund door een spannend verhaal. Je stapt niet uit de auto, er zijn geen shootouts; we gaan terug naar het oorspronkelijke concept van Driver", aldus Edmondson. "Waarom San Francisco?", vervolgt hij. "Omdat het simpelweg de beste car chase city in de wereld is!"
Voor D:SF heeft Ubisoft Newcastle meer dan driehonderd kilometer aan wegen neergelegd waarbij niet alleen downtown San Francisco maar ook alle omliggende wijken en gebieden tot raceterrein zijn verklaard. En die stad is groot, heel groot.

BANDENSPOREN

De singleplayer hands-on plaatste me als Tanner (samen met partner Jones) in een kanariegele 1970 Dodge Challenger R/T. En na een paar minuten gespeeld te hebben, wist ik 't al: dit is Driver. De 'car handling' is precies wat je verwacht van een Driver game: niet arcade maar ook niet tot in het absurde doorgetrokken naar de simulatie. Druk ik tegelijkertijd R2 en L2 in, gas en rem, dan ontstaan er enorme rookpluimen bij de achterwielen, laat ik daarna de rem los dan trek ik met gierende banden op.
Tijdens de achtervolging duiken voetgangers opzij (je kunt niet over ze heen rijden), rij ik tegen het verkeer in, geef ik een ruk aan de handrem, laat ik vette bandensporen achter en kom ik van de weg los wanneer ik heuvels iets te snel neem.
Het schademodel is perfect: krassen in de lak, bumpers die

"RACES ZIJN TOTAAL ONVOORSPELBAAR."


Je hebt van die auto's, daarin zie je meteen zo'n figuurtje uit CARS...

indeuken en loslaten, glas dat versplintert, motorkappen die op en neer flapperen, en zelfs individuele wielen die loslaten en nog even doorrollen.
Het is tevens de allereerste keer dat een Driver game 'licensed cars' huisvest. Het zijn er ruim meer dan honderd. Daarbij gaat het niet alleen om supersnelle bolides; de wagens in D:SF hebben een iconische status, dienen een strategisch doel of zitten er in voor pure fun. En dus kun je los met stadsbussen, taxi's, een 18 Wheeler truck met oplegger, maar ook met merken als Porsche, Audi, Bentley en, uiteraard, een reeks muscle cars.


Als minderjarige zonder rijbewijs, stomdronken, met een vaartje van 180, in een gestolen auto de politie rechts inhalen... dat mag niet.


Zulke remsporen heb ik niet meer gezien sinds ik Wouter zich een keer zag omkleden.

FRANCISCO

[illegible]

IEDERE AUTO DIE JE MAAR WILT

D:SF kent een allesbepalende twist en die gaat als volgt. In het begin van de game raak je als Tanner betrokken bij een gigantisch ongeluk. Tanner denkt dat hij op het nippertje aan het noodlot is ontsnapt, maar in werkelijkheid raakt hij in een coma. Dat weet de speler, maar Tanner weet dat niet.
Hoe dat precies zit, is mij nog niet helemaal duidelijk, maar je speelt de singleplayer als het ware in het onderbewustzijn van Tanner. Dit gaf de makers de mogelijkheid SHIFT te introduceren; een gameplay mechaniek dat vernuftig in alles ingrijpt. Door te driften, risicovol te rijden en stoere racemoves te maken, bouw je SHIFT op. Door vervolgens op X te drukken, activeer je SHIFT en vertraagt de tijd. Je kunt nu uitzoomen boven de stad en naar iedere willekeurige wagen in de stad scrollen. Druk op X en je bestuurt op hetzelfde moment die wagen, en die bestuurder.
Dus, lig je achter op je target tijdens een chase, druk snel op SHIFT en hop naar een andere wagen. Zie je een gelikte bolide waar je wel eens in wilt crossen, druk op SHIFT en hoppa, je bestuurt die vette bak. Uiteraard kun je SHIFT niet eindeloos activeren maar zul je deze speciale skill steeds opnieuw moeten verdienen.

SHIFT MISSIES

Tijdens het singleplayer avontuur heb je Tanner's missies maar ook andere missies die je instant kunt activeren. Stel je wordt ingehaald door cops die een getaway wagen achtervolgen, dan kun je dus SHIFTEN naar die politiewagen en die bewuste chase uitvoeren. Vervolgens kun je tijdens die missie (stop de getaway car) ook weer shiften naar andere auto's, bijvoorbeeld een tegemoet rijdende stadsbus. Door vervolgens de stadbus bewust richting de getaway auto te sturen, crasht deze en heb je de missie gehaald. Maar je had ook in de politiewagen kunnen blijven zitten om op 'traditionele wijze' (lees beukend en afsnijdend) de vluchtauto tot stilstand te krijgen.

SHIFT TEGEN ANDEREN

Het SHIFT principe geldt ook voor multiplayer en dat levert hilarische toestanden op. Ik mocht samen met drie Engelse journalisten de Blazing Trail mode spelen waarbij het de bedoeling is zo lang mogelijk achter een op volle snelheid voortrazende auto te blijven hangen, in zijn lichtgevende spoor. Blijf je in zijn spoor, dan verdien je punten en de eerste die honderd punten pakt, wint.
Uiteraard probeerde iedereen elkaar van de weg te rossen om maar in de voorste positie achter de lichtgevende wagen te kunnen komen. Maar toen ik achter kwam te liggen, had ik nog niet verloren. Ik activeerde SHIFT, scrollde snel naar voren en dook in een wagen die zich op dat moment het dichtst bij de target auto bevond. En hup: ik nam de nr. 1 positie over en de punten tikten weer aan.
Ondertussen werd ik 'belaagd' door ander verkeer, paniekerige voetgangers, helse bochten en mijn medecoureurs. Het leidt tot een spectaculair kat- en muisspel waarbij goed sturen, ontwijken, anticiperen op concurrenten en op het juiste moment SHIFT activeren een unieke spelervaring opleveren.

MULTIPLAYER

De multiplayer van D:SF biedt negen verschillende modes voor twee tot en met zes spelers. De game kent splitscreen voor twee spelers en huisvest een XP systeem waarbij spelers stijgen in kunde en mogelijkheden. Uiteraard speelt SHIFT een allesbepalende rol in de diverse multiplayer speltypes.





Ik vind die Tanner wel een beetje erg stoer doen in die Driver games. Een beetje een OverDriver...



Ik werd laatst aangeklampt door een blondje dat zichzelf had buitengesloten en de autosleutels in de auto had laten liggen. Ze zei: 'kunt u voor mij de deur forceren, want het gaat zo regenen en het dak van m'n cabrio is nog open!'

GOUD

De SHIFT gadget kan wel eens goud waard zijn. Bij alle multiplayer modes in racegames kun je de handdoek wel in de ring gooien als je in het begin een of twee fouten maakt. Je kan bijna niet meer aanhaken, laat staan dat je nog langszij komt.
In D:SF blijft alles mogelijk vanwege de SHIFT optie. Races zijn totaal onvoorspelbaar, terwijl er niet op de realistische besturing en de unieke handling van de wagens wordt beknibbeld.

Om kort te gaan: ik ben aangenaam verrast door de originele insteek van deze nieuwe Driver.



VERWACHTING

Een paar minuten rijden met de verschillende wagens in Driver: San [illegible] terug. Bovendien gaat de SHIFT gameplay hilarische en andrenaline verhogende situaties opleveren. Of het verhaal in de singleplayer hierdoor wel helemaal goed uit de verf gaat komen, blijft nog even afwachten...

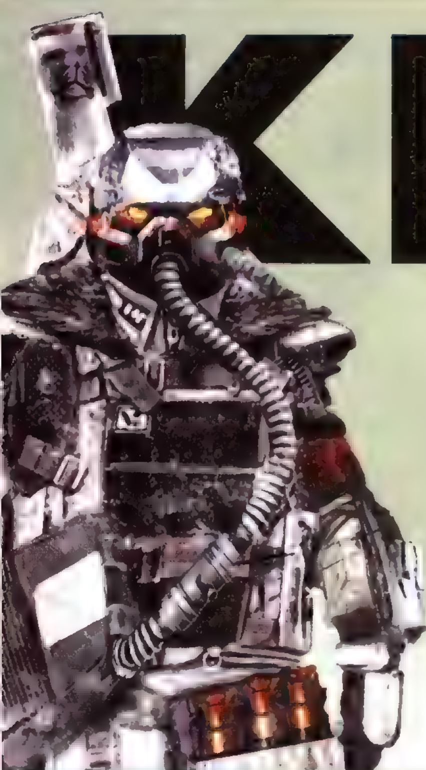
- + Besturing en gevoel van de wagens.
- + San Francisco, baby!
- + SHIFT werkt briljant in multiplayer.
- + Knap schademodel, heerlijke crashes.
- − Gaat SHIFT niet ten koste van de singleplayer verhaallijn?



JAN

DRIVER: SAN FRANCISCO
PC / PS3 / XBOX 360
UBISOFT NEWCASTLE / UBISOFT
WINTER 2010

KILLZONE



Half mei ontving JJ een mysterieus mailtje: 'hou komende vrijdag vrij voor een exclusieve aankondiging van Sony in Amsterdam. Exacte tijd en locatie volgen nog. Strikte geheimhouding vereist... '

Ik heb in mijn lange loopbaan bij de PU al een hoop geheimzinnig gedoe meegemaakt. Dikke NDA's ondertekend, bij previews mijn mobieltje moeten afgeven en games gespeeld onder bewaking van bodyguards. Maar deze mail mocht er ook zijn. Toch begreep ik de geheimzinnigheid wel. De combinatie Sony + Amsterdam kon namelijk niks anders betekenen dan dat ik voor het eerst Killzone 3 te zien zou krijgen. En dat was razend hot news. Het event zou slechts door journalisten van de belangrijkste media bezocht mogen worden. En dan móet die shit geheim blijven...
En dus toog ik die vrijdag in alle vroegte naar de Melkweg waar vijftien slaperige journalisten in een kleine bioscoopzaal werden geduwd. Maar het gegeeuw stopte meteen toen de projector begon te ratelen en het logo van Killzone 3 op het scherm te zien was. Het geheim was geopenbaard...
Tijdens het twee uur durende pers-event kreeg ik één level te zien en te spelen. Dat klinkt mager, maar als ik je zeg dat we bij dit soort exclusieve pre-alpha shit doorgaans bijna niks te zien krijgen, laat staan te spelen, dan weet je dat ik een behoorlijk oordeel kan vellen over dit nieuwste deel uit de Killzone franchise.
Ga er dus maar even voor zitten, want ik verzeker je dat als je dit verhaal gelezen hebt, je meteen begint met sparen. En niet alleen voor de game...

"IK ZAG OPEENS DE TOEKOMST VAN GAMING."


Toch... zonder kurkentrekker heb je er niet zoveel aan.

KILLZONE GAAT DOOR

Gezien de problemen rondom Bungie en Infinity Ward leek het mij een opportune vraag of Guerrilla al een beetje klaar was met de serie. Het antwoord was een ondubbelzinnig NEE. Volgens senior producer Steven ter Heiden zat er nog meer dan genoeg leven in de franchise (en sloot hij een Killzone spin-off in een ander genre zelfs uit).
"We maken hier gewoon graag shooters, dat kunnen we het best en de serie is populair, dus waarom iets anders gaan doen?"

BIGGER & MORE BADASS

Killzone 3 speelt zich af direct na deel 2. Je hebt net Vasari, de grote baas van de Helghast, gedood met de bom. De wereld is daardoor in een staat van complete anarchie beland. Twee Helghast-voormannen grijpen de macht en stoken de oorlogsmachinerie van de Helghast nu pas echt op.
Killzone 3 wordt de strijd tussen David en Goliath. Waarbij de Helghast, in de rol van Goliath, echt alle registers opentrekken.
Dat 'opentrekken van registers' blijkt al snel een soort van rode draad. Guerrilla baas Hermen Hulst maakte dat ook meteen duidelijk: "Killzone 3 will be bigger en more badass in all aspects".
Groter in omvang (het getoonde level was tien keer zo groot als een level in Killzone 2) en verscheidenheid (arctic, jungle, desert, steden, space!!!), heftiger qua actie (dynamischer dan ooit) en groter qua wapentuig (check straks de Wasp, een Helgast javelin die vijf rakketen tegelijkertijd afschiet!).

MULTIPLAYER?

Natuurlijk komt Killzone 3 inclusief een vette multiplayer, maar veel wilde men daarover in Amsterdam niet kwijt. Want ja, de E3.
Wel gaf Guerrilla aan goed naar de community te hebben geluisterd en vrijwel alle verbeteringen komen dan ook voort uit de wensen die daar zijn geopperd.

NAAR DE KLOTE

In de traditie van Uncharted 2 en God of War 3 wordt ook deze Sony PS3-exclusive een Hollywood game. Een cinematografische ervaring die je van je stoel moet blazen. En om dat doel te bereiken, zitten er meer cutscenes in de game dan ooit en is de engine flink opgerekt. En dat was goed te merken...


Hij trekt er een kop bij, alsof ie dat ding van z'n vader eigenlijk niet mocht gebruiken...


Zo'n schermpje is ook reuze handig als je recht tegenover Wouter zit te werken.

NE 3

JJ VOORZIET HOLLANDS SUCCES

Het level dat ik speelde, vond plaats in een ijzig gedeelte van de arctic. Vanuit een spaceship moest ik eerst een enorme boortoren aan gort knallen. Razendsnel wisselden fraggen, korte cutscenes en stukken dialoog elkaar af. Tijd voor een adempauze was er niet.
Vervolgens hopte ik met behulp van een jetpack van ijsschots naar ijsschots om na het uitmoorden van een immense Helghast-basis uiteindelijk aan te komen bij een Helghast tanker. Waar ook alles naar de klote moest.

DIKKER

Het 'bigger en more badass' principe was bij al die snel aaneengeschakelde scènes duidelijk te zien. De omgeving was een stuk weidser, waardoor je iets meer mogelijkheden hebt om je route door een level te kiezen. Daarnaast gebeurt er veel meer in beeld. Gebruikte Guerrilla in Killzone 2 bijvoorbeeld al veel wind-effecten, in deel 3 waaien de ijsdeeltjes echt alle kanten op, werd ik zowat zeeziek van de klotsende golven en zorgden explosies voor enorme stofwolken.
Ook het knallen zelf is dikker. De wapens zijn strakker en je beschikt nu over het zogenaamde 'Brutal Melee' systeem. Oftewel, je kunt de Helghast van dichtbij op de meest brute manieren naar de hel sturen. Allemaal contextgevoelige acties die je niet door de strot worden geduwd, maar Guerrilla zet wel net iets vaker dan voorheen een Helghast vlak naast de railing. Dat ie er dus om vraagt, als het ware.
Al deze vernieuwingen zorgen er net als bij GoW 3 en Uncharted 2 voor dat je tijdens de singleplayer constant op het puntje van je stoel zit. Het tempo is moordend en de actie zo lineair als een spijker. Helemaal mijn ding dus aangezien ik niet zo'n tactisch, kies-op-je-gemak-de-beste-wapens-en-route-uit-en-voer-dan-vooral-rustig-je-actie type ben. Killzone 3 wordt gewoon gaan met die intergalactische banaan.
En o ja, bigger betekent bij Killzone 3 ook dat de singleplayer langer is dan de vorige.


Ik stond laatst achter Koen te kijken hoe hij Call of Duty speelde, en zei nog: 'mooie kill, zoon...'

3D

Hoewel je vandaag de dag behoorlijk verwend wordt met grafische beesten als GoW 3, MW 2, Red Dead Redemption en Heavy Rain heeft Guerrilla in mijn optiek opnieuw bewezen op shootergebied echt tot de absolute wereldtop te behoren. De twintig minuten beeld die ik zag, wisten me van begin tot eind te boeien. De actie viel nooit stil en de omgevingen kenden een lekkere gritty sfeer. Maar net toen ik dacht dat dit de maximale eye-candy zou zijn die ik die ochtend te zien kreeg... had ik opeens een bril op mijn hoofd!
Killzone 3 blijkt namelijk helemaal in 3D te zijn uitgevoerd en dan niet op een neppe Avatar (de game) manier.
Het Arctic level werd opnieuw opgestart en blies me nu he-le-maal weg. Ik zag opeens de toekomst van gaming. Want waar elke game natuurlijk bigger en meer badass wordt qua omgeving en actie, zie je de diepte daarvan niet optimaal op een gewoon scherm. Maar nu, met die bril op mijn knar, zag ik het wel. Die enorme lange tanker werd opeens écht lang. En die kolkende, opspattende zee werd opeens écht angstaanjagend. En wat dacht je van die raketten? In 3D schrik je je helemaal het leplazarus aangezien die shit nu echt vanuit de verte wordt gelanceerd, en opeens heel dicht langs je heen scheert. Met langgerekt rookspoor en al.

BEDANKT

Ik zeg je: Killzone 3 wordt op de E3 een van de grootste hits, puur en alleen al om de dikke 3D functie. 3D-sceptici zullen weggeblazen worden. Letterlijk en figuurlijk.
Sony gaf vlak voor het event stoer aan dat 3D schermen hun weer winst zullen gaan bezorgen. Ik vond dat eerst gelul, maar nu snap ik waarom. Ik heb sinds deze vrijdag de grootste moeite normale games nog leuk te vinden.
Sony en Guerrilla, jullie worden bedankt...


Dat lijkt dat lekkende BP olieplatform wel. Als je daar in de buurt aan de kust in een restaurant krab bestelt, vragen ze of je 'm super of ongelood wilt.

VERWACHTING

Het is oorlog in shooterland met fraggers als Medal of Honor, Halo Reach, Call of Duty Black Ops en Gears of War 3. Maar de footage van Killzone 3 geeft me het vertrouwen dat Nederland zijn mannetje staat in deze oorlog. Helemaal als het om 3D gaat!

- Bigger.
- More badass.
- 3D wordt de shit.
- Nederland gaat scoren in LA.


JJ

KILLZONE 3
PS3
GUERRILLA GAMES / SCEE
Q1 2011

DEUS EX:

Eidos Montreal is voor Jan op dit moment misschien wel de tofste spelontwikkelaar ter wereld. Vind je 't gek: zowel Thief 4 als Deus Ex: Human Revolution zijn daar in ontwikkeling! Voor die laatste game was Jan uitgenodigd in Canada en doet hij, enigszins geëmotioneerd, verslag...



Op het moment dat ik dit schrijf, is de E3 nog een maand van ons vandaan. Maar op het moment dat jij dit leest, is de E3 alweer (net) afgelopen. Een van de eyecatchers in Los Angeles was Deus Ex: Human Revolutions, dat durf ik nu al in de verleden tijd te stellen. Echter, aangezien deze PU al begin juni naar de drukker moest, hadden we in papieren vorm pas half juli verslag van deze game kunnen doen. Dat het ons toch gelukt is om nu al uitgebreid in te kunnen gaan op wat iedereen pas in Los Angeles te zien krijgt, is te danken aan het feit dat ondergetekende al begin mei naar Montreal mocht afreizen voor een uitgebreide demonstratie van deze, zoveel is al duidelijk, zeer indrukwekkende game in de maak.

WOORDEN ÉN DADEN

Deze trip was extra speciaal omdat ik al anderhalf jaar geleden getuige mocht zijn van de eerste voorzichtige stapjes van Deus Ex: Human Revolution (DE:HR). Toen was de Eidos Montreal studio net open en lagen de elektriciteitkabels bij wijze van spreken nog los over de vloer.

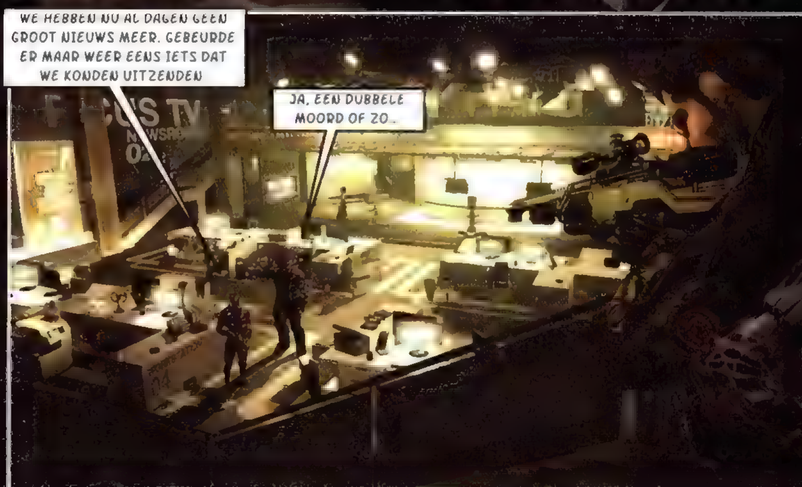
"WAT MEER HEEFT EEN GAMER NODIG?"

Toen zag ik de eerste schetsen, artwork, diverse techdemo's... kortom: de game in een zeer vroeg stadium. Ik moest het doen met veel beloften en bijna alleen maar statisch beeld, maar ik zag wel een team dat zich het zweet in de bilnaad werkte om in de voetsporen te treden van de eerste Deux Ex.
Die bewuste titel was een van de eerste games die spelers keuzevrijheid bracht, meerdere einden kende, alsook consequenties voor je handelen. Allemaal zaken die we tegenwoordig in heel veel games terugzien.
Mijn hernieuwde kennismaking met DE: HR was er gelukkig een van woorden én daden. Deze keer zag ik hoofdrolspeler Adam Jensen in actie en hoe!

OVERVAL

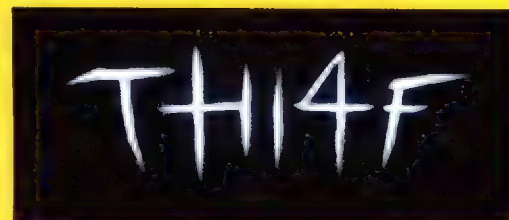
Maar eerst even het achtergrondverhaal. Het voormalige hoofd beveiliging van Sarif Industries (een grote speler op het gebied van augmentation/implantaten) krijgt op een kwade dag de schrik van zijn leven. Mechanische augmented Spec Ops soldaten overvallen een fabriek van Sarif Industries en jij, Adam Jensen, laat hierbij bijna het leven. De enige manier om jou te redden, is je flink vol te stouwen met augmentations. Borstimplantaten, beenimplantaten, twee mechanische armen en nog veel meer hightech snufjes worden in je lichaam gepompt.
Wanneer je weer enigszins bij kennis bent en één bent geworden met de keur aan mechanische prothesen in je lijf, ga je op zoek naar het hoe en waarom achter de overval. Al snel


Ik ergerde me vaak dood aan al die nieuwe roltrappen die het niet doen. En dus nam ik altijd maar de trap, als ik dat zag. Hoorde ik onlangs, dat die moderne roltrappen pas gaan werken als je erop gaat staan!



EIDOS MONTREAL

Niet alleen is Eidos Montreal momenteel hard aan het werk met Deus Ex: Human Revolution, de pre-productie van Thief 4 (geschreven als Thi4f) zit er inmiddels ook zo goed als op. Anders gezegd, ik verwacht dat men nog eind dit jaar ook daar het eerste tipje van de sluier over op zal lichten.
Eidos Montreal is inmiddels uitgegroeid tot een studio van bijna driehonderd werknemers, verdeeld over drie teams en een Q & A afdeling. Die laatste test alle Eidos games op speelervaring, bugs en balans; ook de titels die niet in Montreal gemaakt worden, maar wel onder de Eidos vlag vallen. Zo was men tijdens mijn studiobezoek druk bezig Kane & Lynch 2 te testen.
Maar waar is dat geheimzinnige derde team dan mee bezig? Daarover houdt iedereen de kaken stijf op elkaar. Eidos Montreal is een paar jaar geleden opgericht om als Triple A studio oude licenties weer nieuw leven in te blazen. Het derde team zou dus mogelijk aan een nieuwe Legacy of Kain kunnen werken, al is het heel goed mogelijk dat Crystal Dynamics (ook eigendom van Eidos) daaraan werkt, naast hun werk aan nieuwe Tomb Raider titels. Anderzijds zou het derde team wellicht aan een nieuwe IP kunnen werken. Wie het weet, mag het zeggen.



HUMAN REVOLUTION

JAN MAAKT HET GOED MET EX



SQUARE ENIX WERKT MEE

Wat zeg je? Heb je de moddervette CGI trailer van DE: HR nog niet gezien? Dan heb je iets episch gelikts gemist! Deze trailer is namelijk gemaakt door dezelfde afdeling bij Square Enix die voor de Final Fantasy games de CGI tussenfilms maakt. En zoals je weet, zijn die altijd fe-no-me-naal.
Ook alle CGI tussenfilmpjes in de game worden gedaan door de Japanse meesters.
Surf dus als de wiedeweerga naar YouTube en tik in Deus Ex: Human Revolution Trailer en je mond zal openvallen van verbazing en opwinding.

stuit je op een gigantisch complot waarbij de scheidslijn tussen wit en zwart, goed en slecht, wel heel erg dun is. Een soort X-files meets 24, gelardeerd met een flinke scheut Blade Runner en natuurlijk de eerste Deus Ex.

PERSOONLIJKE SPEELSTIJL

Als augmented spelpersonage bepaal je zelf je eigen speelstijl. Voor bijna alles wat je doet, verdien je XP en daarmee verzamel je punten waarmee je je verschillende augmentations kunt upgraden.
Daarbij zijn drie overall speelstijlen te herkennen: combat, stealth en hacken. Zoals verwacht, zijn aan deze drie stijlen tal van augmentations gekoppeld. Een speler die geen aandacht wil trekken, zal vooral kiezen voor silent running, ver springen, cloaken, uitermate goed X-ray zicht en meer van dat soort zaken. Bij hacken denk je aan het kraken van computers, het inbreken in mailservers en het overnemen van security bots. Bij combat upgrade je het richten met geweren, hoeveel je kunt dragen, hoe sterk je armen zijn, hoe goed je met zware wapens om kunt gaan, etc.
Uiteraard is er overlap en zijn de verschillende speelstijlen niet zo rigide gescheiden als ik net beschreef. In totaal zijn er ongeveer zestig augmentations (waaronder ook enkele 'social' varianten, maar daarover later meer) waarmee je een zeer persoonlijke manier van spelen kunt ontwikkelen.
Het spel gaat zelfs zover dat het mogelijk is om de hele game uit te spelen zonder ook maar één iemand te doden, maar dan mis je natuurlijk wel heel wat coole takedowns.

SHANGHAI

Voordat ik de coole actie belicht, nog even iets over de verkennende kant en het dialoogmodel van het spel. Eén van de eerste missies die de makers toonden, betrof een bezoek aan een hippe club in Shanghai, genaamd The Hive. De game speelt in meerdere metropolen, waaronder (naast Shanghai) ook Montreal en Detroit.
Het Shanghai uit 2027 is zo uit zijn krachten gegroeid dat men bovenop de stad een extra plateau van beton heeft geplaatst en daarop verder is gaan bouwen. Het is een even bizarre als interessante manier om met woningnood om te gaan en de manier waarop dit in het Shanghai van de game wordt neergezet, is indrukwekkend.
Terwijl Jensen over straat loopt, voel je de Blade Runner sfeer tot leven komen middels enorme bewegende billboards en neonreclames. Als Jensen omhoog kijkt, ziet hij het betonnen dak dat de rest van de stad in een continue schaduw hult.
Jensen's doel is het vinden van hacker Van Brugen, die zich in The Hive zou bevinden. Jensen komt de club echter niet zomaar in. Een gespierde portier houdt hem tegen. 'Geen lid, geen entree.' Mmmm, wat nu?


Da's leuk, je kunt zien dat die ene gast in z'n loop is neergeschoten...


Bij voetballen noemen ze dit een ouderwetse scrimmage. Je ziet de bal in de chaos niet, maar iedereen hoopt te kunnen schieten...

ZWARTGOUDE CYBER-RENAISSANCE

Deus Ex: Human Revolution heeft een unieke look waarbij twee kleuren de hoofdrol spelen: zwart en goud. Het zorgt voor een uniek palet en direct voor een moody sfeertje. De kleuren zijn overigens niet voor niets gekozen. Het goud staat voor de hoogtijdagen van de mechanische aanpassingen en prothesen die in alle vormen van de maatschappij ingrijpen. De maakbaarheid van de mens is in praktijk gebracht en het ideaal van de Renaissance, het perfectioneren van de mens, is werkelijkheid geworden.
Zwart staat voor de keerzijde en de afgrond waar de mensheid op afstevent. Augmentations hebben dan veel heil gebracht, ze zijn alleen beschikbaar voor mensen met geld. De kloof tussen arm en rijk is alleen maar groter geworden en rebellerende groeperingen en aandeelhouders staan lijnrecht tegenover elkaar. Ook onder de fabrikanten en leveranciers van augmentations heerst letterlijk moordende concurrentie.
Deze thematiek is de hele game voelbaar en met name zichtbaar door het overheersende goudgeel dat overal opduikt.
Zo heet de hippe club die ik in het artikel noem, niet voor niets The Hive/Bijenkorf.
Bij bijenkorf denk je aan honing en honing is goudgeel. Zo dus ook het logo van de club.



Die valt met de deur in huis. Dat doet me denken aan die foute grap die ik ooit maakte toen een vriendinnetje met een heel kort rokje op de stoep stond, en ik zei: 'zo, jij valt met je scheur in huis'.

GESPREKKEN SCANNEN

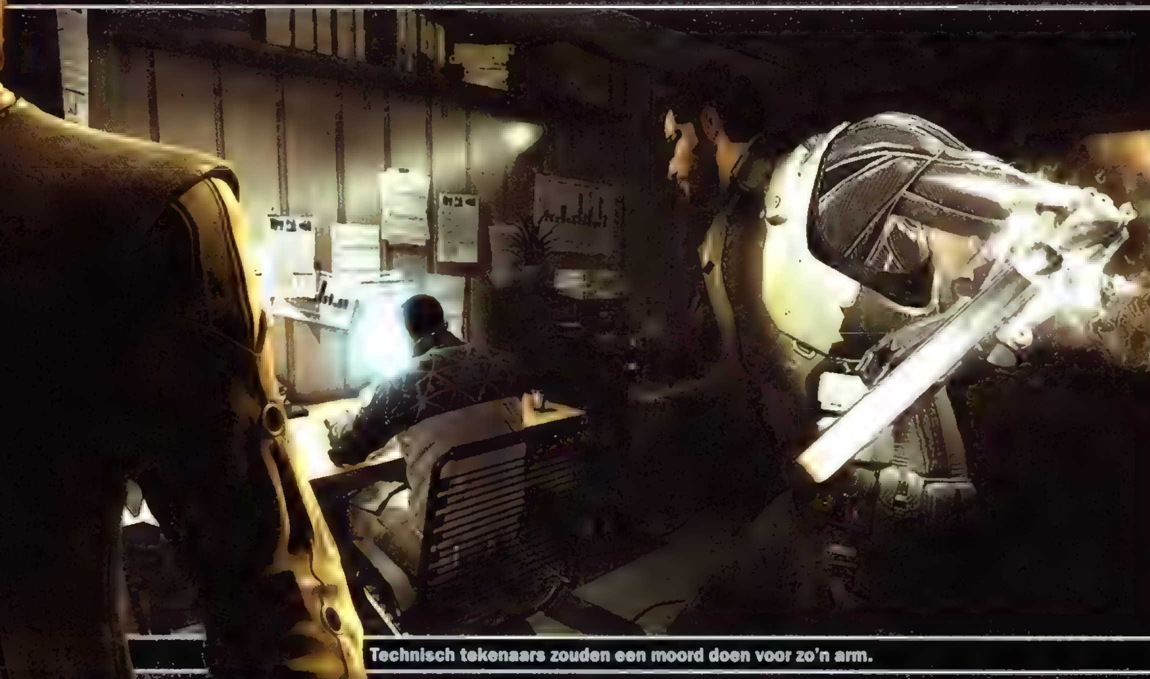
Er zijn gelukkig meerdere manieren om de club binnen te komen. De makkelijkste is zwaaien met bankbiljetten, want ook in Shanghai opent geld vele deuren. Maar er staan echt legio mogelijkheden tot je beschikking. Je had bijvoorbeeld weg kunnen lopen en via een steegje een schacht in kunnen kruipen. Of, wanneer je je spring- en klauter augmentations flink had geupgrade, had je via het dak naar binnen kunnen dringen. Maar je had de bouncer aan de deur ook kunnen bedreigen of je sociale augmentations kunnen inzetten.
Die laatste hebben betrekking op speciale vaardigheden tijdens dialogen. Zo kun je tijdens gesprekken mensen scannen om te kijken of ze wat te verbergen hebben, wat hun zwakke plekken zijn, of dat ze inconsequent zijn in hun antwoorden. Wellicht ontdek je iets waarmee je ze onder druk kunt zetten of zelfs kunt blackmailen.

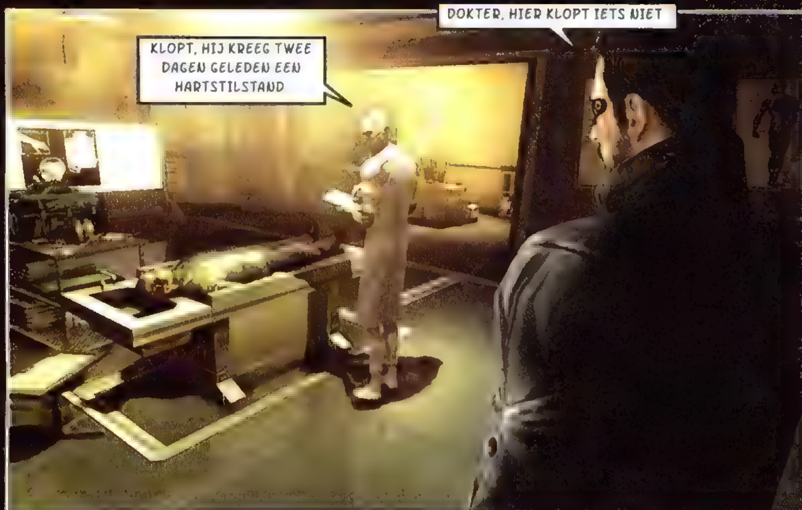
I WILL REMEMBER THIS

Deze social augmentations komen van pas bij veel belangrijke dialogen, en ze hebben verstrekkende gevolgen.
Dat werd ook geïllustreerd middels een andere confrontatie die ik te zien kreeg.
Jensen moet een brainchip bij een dode verwijderen die in het lijkenhuis van een politiebureau ligt. Op weg hier naartoe stuit je op een collega van vroeger. Het gesprek begint familiair maar neemt toch een vervelende wending waardoor de politieagent je de toegang weigert. Je kunt de man nu opnieuw 'scannen' en hem blackmailen met compromitterende informatie die jij uit z'n verleden kent. "Dit zal ik onthouden, mannetje!", zegt je oud-collega pissig (bluft hij, of moet je hier wel degelijk rekening mee houden?).
In dit specifieke geval laat hij je er uiteindelijk door maar, zo blijkt later, wordt de politieagent ontslagen. En het zou zo maar kunnen dat je later in het spel bij je appartement bezoek krijgt van dezelfde, nu behoorlijk nijdige agent met alle gevolgen van dien.
DE: HR kent echter hier ook weer vele varianten; scenario's waarbij de agent helemaal niet ontslagen wordt, of je de agent in kwestie überhaupt niet te spreken krijgt.

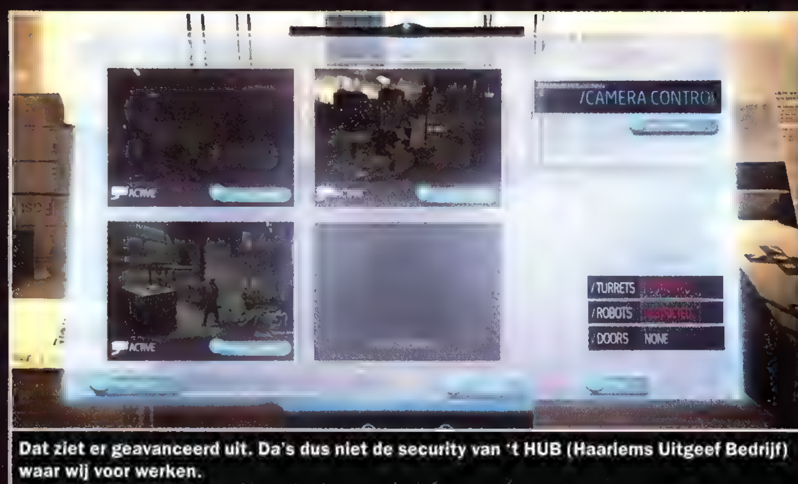
GLIMMEND STUK STAAL

Terug naar The Hive. Je bent de club inmiddels binnengekomen en op zoek naar Tong, de eigenaar van de club, hij zal vast wel weten waar Van Brugen uithangt.
Ook hier krijg je weer een keur aan mogelijkheden waarbij je met gasten kunt praten om sidequests te verzamelen, je oor te luisteren kunt leggen bij personeel of rechtstreeks en zonder omhalen lastige vragen aan de barman stelt. Dat laatste gesprek loopt op niets uit en dus moet Jensen een andere manier verzinnen.
Om kort te gaan: via de nodige handelingen verkrijg je uiteindelijk een keycode, die een deur opent en vervolg je je weg naar de kelder van


Technisch tekenaars zouden een moord doen voor zo'n arm.







Dat ziet er geavanceerd uit. Da's dus niet de security van 't HUB (Haarlems Uitgeef Bedrijf) waar wij voor werken.

de club. Hier zien we Adam voor het eerst in actie.
Door te sluipen en cover in te nemen achter muren, krijg je Adam in derde-persoon te zien (terwijl je je het grootste deel van de game in first-person door de wereld begeeft). Eindelijk mogen we onze combat augmentations gebruiken. Je kunt een lethal en een non-lethal kill maken, afhankelijk van de augmentation die je inzet.
Adam besluipt een werknemer van The Hive en neemt het zekere voor het onzekere... tzjangggg: een glimmend, vlijmscherp stuk staal van zeker een halve meter schiet uit zijn arm naar buiten en doorboort de nietsvermoedende guard. Wow! Snel duikt Adam weer achter een muurtje en wacht op de volgende patrouille. Deze keer kiest hij voor een stille aanpak en grijpt Adam de guard van achteren maar slaat hem slechts knock-out.

Daarna volgt al snel een behoorlijke plottwist, die ik nu niet ga verklappen, en dus fastforward ik naar een havenloods waar Adam op onderzoek uit gaat.

ÜBERCOOL

In de haven komen de verschillende actiegeoriënteerde augmentations van Adam pas goed tot hun recht. Adam cloaked zichzelf totdat we alleen een Predator-achtig doorzichtig goedje van zijn lichaam zien; perfect om ongestoord langs een wachtpost te sneaken. Vervolgens klim/spring je vrij makkelijk van container naar container.
Had je een van deze augmentations links laten liggen tijdens het ontwikkelen, dan had je deze route dus niet kunnen nemen. Nu zie je beneden bij een gebouw twee gespierde bewakers staan. Adam springt bovenop ze en bij het neerkomen trekt hij niet één maar twee halve meters staal tevoorschijn, een uit iedere arm. Übercool! De twee vijanden hebben geen schijn van kans.
Nu ligt Adam op stoom en schakelt hij zijn X-ray view in. In een iets verder gelegen gebouw lichten daardoor, achter de muren, twee silhouetten geel op; een op de begane grond, een op de tweede verdieping. Adam switcht naar een ik-beuk-door-de-muur-heen augmentation. Deze speciale kracht was mij anderhalf jaar geleden al beloofd maar nu zie ik met eigen ogen hoe ie is uitontwikkeld.

BOMMENTAPIJT

Adam beukt dus door de muur en grijpt tegelijkertijd de vijand van achteren mee in de puinhoop. Denk aan de knife-door-het-tentzeil move van Sam Fisher uit Chaos Theory, alleen nu dus met stenen muren. Hoe vet is dat?
De allerstoerste move moet dan nog komen; deze combineert verschillende augmentations met elkaar. Adam vindt zijn weg naar het dak en springt door het raam naar beneden, hij komt echter geruisloos neer, met zijn vuist op de grond, waarna de vier aanwezige bewakers verrast worden en anderhalve seconde totaal verbouwereerd om zich heen kijken. Op dat moment leg je rond hen een claymore bommentapijt neer waardoor alle vijanden middels explosies uitgeschakeld worden.
Ik kan het opschrijven, maar je moet het zien om te snappen hoe onvoorstelbaar vet dit in beeld komt. Qua 'wauw-factor' vergelijkbaar met de Modern Warfare (1) demonstratie op de E3 van 2007. Coolheid deluxe dus. Maar terwijl in een game als MW alles gescript is, ben je hier je eigen regisseur van een aaneenschakeling aan waanzinnige actiemomenten. Wat meer heeft een gamer nodig?

LIEFDE & KUNDE

Al jaren heb ik Deus Ex als een van mijn all time favorites op m'n erelijstje prijken. Het eerste deel heeft enorm veel invloed gehad op generaties spellen die daarop volgden. Ik was daarom zeer verheugd te zien dat Eidos Montreal in de geest van die titel de serie met liefde en kunde een waardig vervolg gaat geven.
Ik kan simpweg niet wachten om met deze game aan de slag te gaan. Ik word er helemaal emotioneel van... slik, snotter, gulp.



Deus Ex: Human Revolution blijft trouw aan de legende maar plaatst de Deus Ex franchise tegelijkertijd helemaal in het nu. De verschillende manieren om je eigen augmented personage te creëren, in combinatie met onwaarschijnlijk stoere takedowns, zal bij velen op enthousiasme kunnen rekenen. Tegelijkertijd huisvest de game voor spelers die verder willen kijken dan hun neus lang is, veel meer lagen en is het oog voor detail ongekend. Mooi te zien dat de papieren beloften van achttien maanden geleden vrijwel allemaal zijn ingelost.

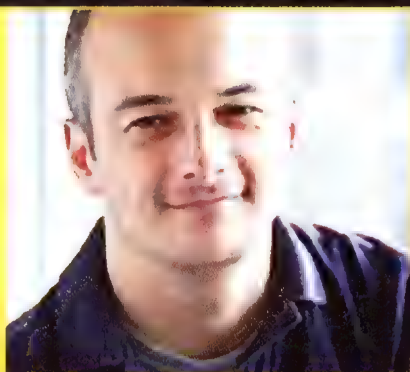
- + Waanzinnige takedowns.
- + Verschillende speelstijlen.
- + Trouw aan de roots.
- + Doordacht kleurenpalet en thematiek.
- − Ik verwacht 'm niet meer dit jaar.



DEUS EX: HUMAN REVOLUTION
PC / PS3 / XBOX 360
EIDOS MONTREAL / SQUARE ENIX / BIG BEN INTERACTIVE
Q4 2010 / Q1 2011

GEEN MULTIPLAYER

Van meet af aan was het duidelijk: Deus Ex: Human Revolution krijgt geen multiplayer. Ik ben daar niet rouwig om. Een reboot van de serie is al een monsterklus en vooralsnog zou multiplayer alleen maar afleidend werken.
De singleplayer wordt overigens behoorlijk uitgebreid. Volgens producer David Anfossi (zie screen) duurt het soloavontuur ongeveer achttien uur, maar dat is zonder sidequests en het uitgebreid verkennen van de diverse spelomgevingen.
Ga je op zoek naar alle goodies en gadgets, praat je veel met mensen en voer je alle subopdrachten uit, dan kan het spel zomaar anderhalf tot twee keer zo lang duren.



CHECK DIT E



★ SURF NAAR WWW.PU.NL/ABONNEREN EN ONTVANG STARCRAFT II THUIS ★

N WORD LID!



+



PU-ABO + PC-VERSIE €49,-*



WORD NU LID EN ONTVANG 12 X PU + STARCRAFT II. OF GEEF EEN ABONNEMENT CADEAU EN ONTVANG ZELF STARCRAFT II. SURF NAAR WWW.PU.NL/ABONNEREN

* WIJ BEREKENEN €2,30 BEZORGKOSTEN

HARRY POTTER AND THE DEATHLY HALLOWS: PART ONE

Een actiegame met RPG elementen? Prima. Een racegame die flirt met MMO? Moet kunnen. Maar een Harry Potter game die veranderd is in een shooter?! Het moet niet gekker worden! Jan vloog naar Londen om het naadje van de puntmuts te vragen...

Binnen EA Bright Light lopen mensen rond die al tien jaar aan Harry Potter games werken. In alle eerlijkheid: ik zou gillend gek geworden zijn. Kelvin Tuite, Senior Art Director, ziet dat echter anders: "Harry is in de loop van de jaren volwassen geworden, letterlijk, en zo ook de games. We begonnen met een kiddy friendly Harry Potter game die langzaam groeide naar 'teenage cool'.
Inmiddels zijn we bij de laatste twee films beland, de donkerste periode uit het leven van Harry. Onze doelgroep is meegegroeid en daarom wordt dit ook de meest donkere, actievolle Harry Potter game ooit." Om zijn betoog grijnzend te besluiten met: "Eindelijk kunnen we Harry laten doen wat we altijd al wilden, Harry finally kicks ass!"

STRIJD OP LEVEN EN DOOD

Voordat je nu denkt dat Harry medeleerlingen vol in hun gezicht gaat schoppen of Voldemort handlangers in fonteinen van bloed uit elkaar laat spatten met een vernietigende spreuk... nee, zo bruut wordt het natuurlijk niet. Maar The Deathly Hallows: Part One wordt wel degelijk een totaal andere game dan je gewend bent. Eentje waar ik me tijdens de demosessie oprecht mee heb vermaakt.
Om te beginnen kent de game een totaal andere sfeer omdat het verhaal niet langer op en rond Zweinstein speelt. Geen veilige Hogwarts School of Witchcraft and Wizardry meer, geen schoolregels, niet langer is daar Dumbledore die Harry beschermt.
De actie vindt nu plaats in de woeste wildernis en deels in de bestaande wereld van de mensen waar Harry en zijn vrienden moeten rennen, vluchten en zien te overleven in een strijd op leven en dood. En dus zit er maar één ding op: toveren en spreuken toepassen tot je er bij neervalt.

HARRY WORDT MARCUS FENIX?

EA koos opvallend genoeg voor de analogie van de third-person shooter. En eerlijk is eerlijk: de game voelt en speelt inderdaad als een third-person shooter. Harry kan plaatsnemen achter cover, en die cover kan ook kapot geschoten... pardon, getoverd worden, en het wisselen tussen verschillende spreuken lijkt verdacht veel op het wisselen tussen wapens in het gemiddelde schietspel. Zo kun je de spreuk stupefy feitelijk zien als je standaard gun waarmee je de meeste schietspellen begint.
In derde persoon ren je met de verbeten Harry door het beeld, al dan niet schuilend achter bomen, kisten, tonnen, muurtjes en pilaren, en zet je al je magische vaardigheden in tegen je vijanden.


Harry Potter is dan misschien geen lulletje rozenwater meer, hij kijkt nog steeds alsof ie net een kilo bedorven Abessijnse Schrompelvijgen heeft gegeten.

HD IS LEADING

De HP games kenden nog nooit een HD platform als leading platform. Voor The Half-Blood Prince was de Wii het uitgangspunt en werden de andere platformen vervolgens op die code aangepast.
The Deathly Hallows kent als leading platform PS3 en Xbox 360 en dat is duidelijk te zien. De techniek achter de game is behoorlijk sterk en de graphics kennen heel veel details. Vooral op het gebied van licht en donker lieten de makers een behoorlijk staaltje krachtpatserij zien, maar ook zaken als een 'real-time wrinkle system' (waardoor Harry's kleding meebeweegt op z'n lijf afhankelijk van zijn bewegingen) geeft aan dat de engine achter deze game behoorlijk wat fraais in beeld kan toveren.


Ik vind die Harry meer de dirigent van de Jostiband.



In de demo die ik mocht spelen, vocht ik enkel tegen Snatchers maar in de uiteindelijke game zul je ook toveren/knallen tegen Dementors, een enorme draak, trollen, Death Eaters (zeg maar Voldemort's Stormtroopers), gigantische spinnen en ander fantasy gespuis uit de wereld van J.K. Rowling.

STEVIGE MAGIE

Wil je wat stevigere magie, dan kies je voor Confringo, volgens de makers de rocket launcher van de spreuken. Deze spreuk heeft een langere 'reload' maar stelt de bebrilde tovenaarsleerling wel in staat meerdere vijanden ineens uit te schakelen. Confundus is nu al mijn favoriet. Deze spreuk, die qua handeling doet denken aan een snipergun, laat je vijanden tegen hun bondgenoten keren. Ideaal, want zo maken vijanden elkaar af terwijl jij op een afstandje ook nog wat explosieve duiten in het zakje doet.
De Wingardium Leviosa spreuk heeft een dubbele functie: je kunt er tonnen mee optillen en naar vijanden smijten, of cover omhoog houden en als schild voor je houden. Leg je bijna het loodje dan druk je snel op de linkerschouderknop; je kunt dan zelf niet meer schieten maar er verschijnt een oranje schild om je heen die je beschermt.

VLOEIBAAR GELUK

De makers gaven nog niet alle nieuwe vaardigheden van Harry


Ik kwam laatst zo'n wezen tegen die totaal de kluts kwijt was. Bleek het een demente dementor.

JAN SCHIET MET ZIJN TOVERSTAF

ANDERE GAMEPLAY

Wellicht denk je dat TDH: Part One alleen maar knallen met je toverstaf is, maar dan heb je het mis. Het spel kent wel degelijk andere elementen die de 'pace' van de game een goede balans moeten geven.
Zo zal de gameplay de nodige stealth/infiltratie onderdelen kennen waarbij een cloak, Harry onzichtbaar maakt. Later zal Harry een polyjuice potion kunnen drinken, waardoor hij voor korte tijd een andere gedaante aan kan nemen.
Hoe de balans tussen sluipen/verkennen/infiltreren enerzijds en actie anderzijds precies uitgewerkt zal worden, is alleen nog even afwachten.

"MEER SPREUKEN EN MAGISCHE GADGETS DAN ALLE HP GAMES SAMEN."



prijs, maar deze game kent meer spreuken en magische gadgets dan alle HP games samen.
Naast spreuken zul je gebruik kunnen maken van drankjes en magische granaten, zoals het Elixer of Life dat je health aanvult en Exploding Fluid dat je de Harry Potter versie van een granaat zou kunnen noemen.
Handig is ook de Darkness Powered Magic Smoke Potion, een rookgranaat die voor verwarring zorgt en je de mogelijkheid geeft je uit benarde situaties te redden.
De leukste gadget vond ik op dit moment Felix Felicism oftewel 'vloeibaar geluk'. Als je deze inzet, zijn vrijwel al jouw schoten raak, schiet de vijand veel vaker mis en heb je meer kans dat al je actie-moves tot een goed resultaat leiden.


Voldemort had specialisten ingezet om Harry op te sporen. Zogenaamde Potterkijkers.

GEEN SMEKKIES

Wat de makers met Deathly Hallows doen is even gedurfd als prijzenswaardig. Ik miste aanvankelijk wel de magische omgeving van Zweinstein, maar de snelle shooter/magie gameplay en de hoogwaardige techniek voelde gewoon goed.
Het richtsysteem kan nog wel wat preciezer en de gameplay loopt gevaar eentonig te worden, maar overall heb ik een goed gevoel aan deze eerste hands-on overgehouden. Bovendien is het eens wat anders dan Smekkies verzamelen en voor de zoveelste keer hendels omzetten of drankjes door elkaar roeren.



Net als bij de films, verandert de Harry Potter gameplay mee. EA maakt een gewaagde maar, zoals ik het nu inschat, goede keuze door Harry eindelijk eens als machtige tovenaar neer te zetten en niet als die bange wezel die iedere film zo onzeker door het beeld kruipt. Inderdaad, Harry schopt daadwerkelijk kont deze keer.

+ Harry is geen lulletje rozenwater meer.
+ Ziet er beter uit dan ooit.
+ PS3 met Move ondersteuning.
- Geen Zweinstein meer.
- Gevaar voor herhalende gameplay.


JAN

HARRY POTTER AND THE DEATHLY HALLOWS: PART ONE
PC / PS3 / XBOX 360 / Wii / PSP / DS
ELECTRONIC ARTS
NOVEMBER 2010


Hier schrikt toch alleen Patty Brard van? Die maskertjes zijn gewoon gekocht in Guichel en Slempe magische fopshop.

MEDAL O

Met de nieuwe Medal of Honor wil Electronic Arts haar geschonden franchise een keiharde comeback bezorgen. De timing lijkt, mede dankzij de leegloop bij Infinity Ward, beter dan ooit maar kan de shooter opnieuw meedoen met de top? Jan doet een voorzichtige inschatting.



December 2009 stelde de Grote Baas van Electronic Arts, John Riccitiello, dat hij de first-person shooter kroon terug wilde van Activision. Het succes van Modern Warfare 2 is even onmiskenbaar als terecht maar Riccitiello meende dat de games van EA op sommige punten meer te bieden hadden.
Op dat moment kon EA's CEO niet vermoeden dat een half jaar later een ware exodus bij Infinity Ward zou plaatsvinden. Met EA's nieuwe partnership met Respawn Entertainment (grotendeels gevormd door ex-Modern Warfare 2-makers) het recente succes van Battlefield: Bad Company 2, de uitgeefdeal voor Bulletstorm (Epic) en twee shooters in de maak voor dit najaar (Crysis 2 en Medal of Honor), zit EA in ieder geval weer stevig in zadel van het schietspellengenre. En dat is de laatste jaren wel anders geweest. Voorlopig is EA natuurlijk nog lang niet in de buurt van de miljoenen gamers die Modern Warfare 2 spelen en dat zal ook nog wel even duren. En dat heeft het bedrijf aan zichzelf te danken. De laatste Medal of Honor games konden geen diepe indruk achterlaten en met name op de vorige generatie spelcomputers werd veel te veel middelmatigheid gebracht.
Medal of Honor: Airborne moest in 2008 de next-gen comeback voor de serie betekenen, maar dat was zeker niet het geval.

VERSCHILLENDE PERSPECTIEVEN

De nieuwe Medal of Honor die deze herfst uitkomt, markeert om verschillende redenen een reboot van de serie. EA heeft na lange tijd de Tweede Wereldoorlog vaarwel gezegd en laat je bovendien voor het eerst de strijd meemaken vanuit verschillende perspectieven.
Naast de Tier 1 Operatives (de elite van de elite, supergeheime mannen met baarden) kruip je ook in de huid van een US Army Ranger. Die laatste vertegenwoordigt volgens EA de 'sledgehammer' gameplay, terwijl de Tier 1 de 'scalpel' gameplay illustreert. Anders gezegd: spelen met de US Army Ranger betekent grootschalige shootouts als onderdeel van een zware oorlogsmachinerie, terwijl je als elite baardmans met een klein groepje supergeheime missies doet die het daglicht niet kunnen verdragen.
Dat klinkt inderdaad erg als Modern Warfare, maar dat maakt de gameplay er niet minder divers en intens op natuurlijk.

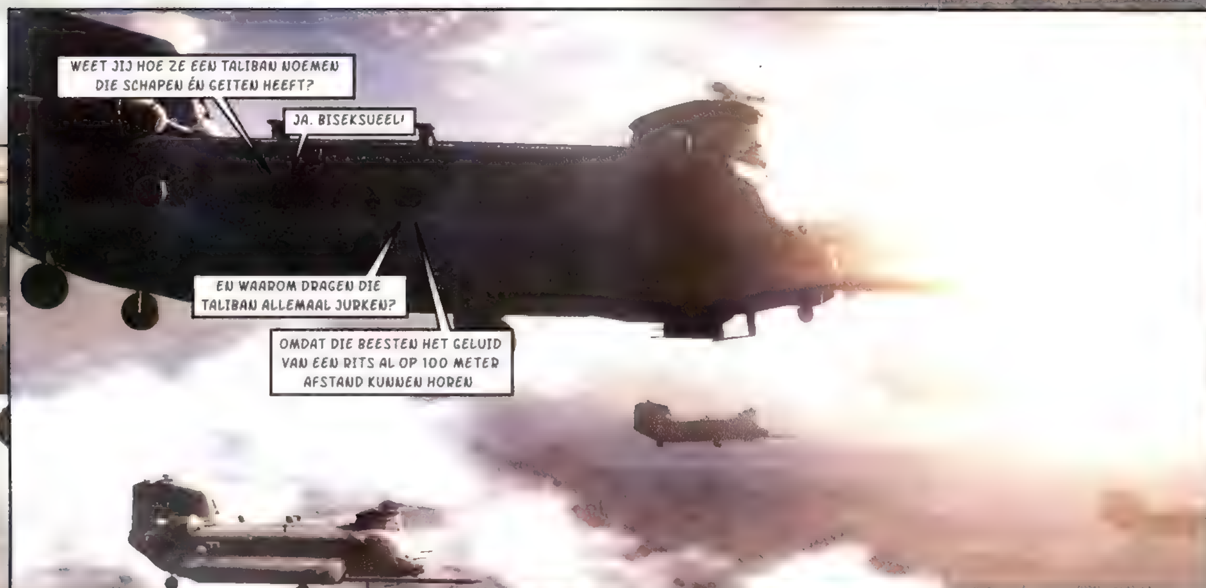
DAG EN NACHT

Het verschil tussen 'scalpel' en 'moker' missies, is als dag en nacht. Letterlijk, want sommige missies als Rabbit (de Tier 1 elitesoldaat in wiens huid je kruipt) vinden plaats in het holst van de nacht, in het pikkedonker. Zoals die in de Shah-i-Kot Vallei in Afghanistan, die overigens net als alle andere missies representaties van bestaande veldslagen en missies zijn, iets dat altijd al een handelsmerk van de MoH serie was.
In de vallei ren je langs grotten en over vlakten en probeer je zo stil mogelijk een groepje baddies rond een kampvuur uit te schakelen. Het kwartet Tier 1 soldaten kiest ieder een man en op 1, 2, 3... bam, is de vijand uitgeschakeld.
Uiteindelijke doel van de missie is een anti-aircraft installatie uitschakelen, zodat een gevechtsvliegtuig van de Amerikanen vrije doorgang heeft. Datzelfde gevechtsvliegtuig vliegt later - scripted - over en gooit wat explosieve speeltjes op aanstormende vijandelijke trucks. Dit gebeurt met veel kabaal en beeldvullende explosies.

DE GESCHIEDENIS HERHAALT ZICH

Medal of Honor: Allied Assault (zie screen) en diens add-ons markeren het hoogtepunt uit de MoH franchise. AA was in 2002 op PC van een nieuwe orde en de daarop volgende twee CoD games kopieerden het concept tot in de details.
Na de release van Allied Assault gebeurde iets soortgelijks als nu bij Infinity Ward plaatsvindt. Het was namelijk studio 2015 die deze game voor EA maakte. 2015 en EA kregen ruzie, de studio liep leeg en een groot deel van ex-2015 medewerkers startten... Infinity Ward!
Dat dezelfde mensen die toentertijd braken met EA nu weer handenschuddend als Respawn Entertainment een deal met datzelfde EA zijn aangegaan, illustreert het opportunisme in de game-industrie. Als je wint, heb je vrienden.





F HONOR



Toen ze Bin Laden in Afghanistan zochten, heeft het Amerikaanse leger nog overwogen sproeivliegtuigen met Viagra in te zetten, in de hoop dat de lul dan tevoorschijn zou komen.



EA Los Angeles vindt het belangrijk dat de singleplayer missies niet als los zand aanvoelen. Zo zorgt het uitschakelen van bepaalde installaties ervoor dat grotere vliegtuigen de volgende dag kunnen landen, waarmee op hun beurt de Rangers hun missies kunnen vervolgen. De dingen die je als Rabbit speelt, zijn dus nauw verbonden met de missies die je als andere sold(a)at(en) zal ervaren.

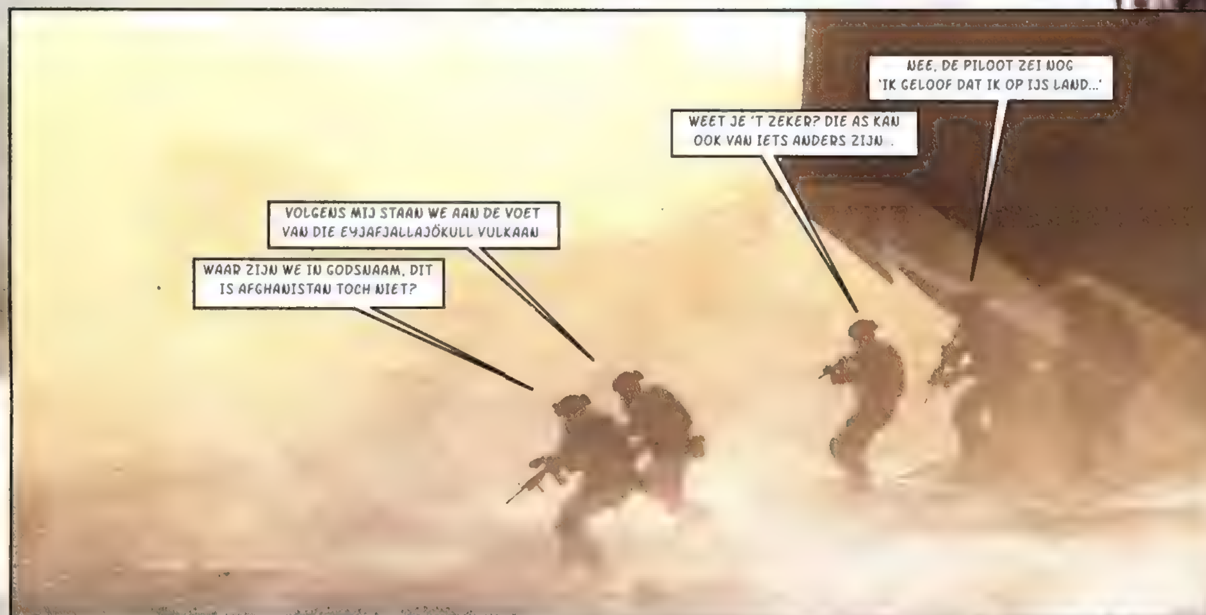
GRANDEUR

Wat voorts opvalt is het gebruik van de Unreal 3 engine. Ten tijde van MoH: Airborne was EA duidelijk nog niet klaar voor volledige next-gen aanpak, maar in deze game is veel ruimte voor detail en grote, weidse settings (ook al zit je vrij star op een door het spel bepaald pad) die de missies net even wat extra replaywaarde geven. Zo kun je soms binnen het level andere routes nemen.

"EA IS NIET OVER ÉÉN NACHT IJS GEGAAN."

Maar belangrijker is dat beeld en geluid volledig up to date zijn, en de grandeur die MoH altijd met zich meebracht, lijkt te zijn teruggevonden. Bovendien is het gegeven dat DICE het multiplayer gedeelte voor z'n rekening neemt en EA Los Angeles zich voor de volle honderd procent op de singleplayer richt, heel goed nieuws.

Singleplayer campagnes waren de laatste tijd bij dergelijke shooters leuk voor erbij, maar de focus lag en ligt toch (met name bij de recente CoD games) op multiplayer. De nieuwe MoH belooft gelijkwaardige aandacht voor beide en dat is natuurlijk een goede zaak.
Of de nieuwe Medal of Honor de langlopende franchise terug op de shooter troon brengt, blijft nog even afwachten maar EA Los Angeles en Dice zijn duidelijk op de goede weg.



VERWACHTING

Het feit dat twee verschillende ontwikkelaars afzonderlijk de single- en multiplayer onder hun hoede nemen, bevestigt dat EA niet over één nacht ijs gaat met deze game.

- \+ Tier 1 afgewisseld met US Rangers.
- \+ EA doet de singleplayer, DICE de multiplayer.
- \+ Supergeheime missies naspelen.
- \- Weer explosieven op een AA gun plakken?
- \- Singleplayer lijkt toch wel weer erg scripted.


JAN

MEDAL OF HONOR
PC / PS3 / XBOX 360
EA LA I.S.M. DICE / ELECTRONIC ARTS
30 SEPTEMBER 2010

DEAD SPA

Met Dead Space leverde Electronic Arts een angstaanjagende, zenuwslopende, hartkloppingen veroorzakende survival horror game af. In deel 2 laat hoofdpersoon Isaac Clarke opnieuw van zich horen... letterlijk.

Heeft een alter ego/gamepersonage altijd een stem en een achtergrond nodig? Gordon Freeman uit Half Life heeft nog nooit een woord gezegd, de gemiddelde space marine heeft weinig zinnigs te melden en de kreetjes van Mario hebben ook niet echt veel om het lijf.
Toch is 't mijns inziens verstandig dat EA ervoor heeft gekozen Isaac Clarke in Dead Space 2 een stem mee te geven, want zo leren we deze keer veel meer over hem. Over zijn handelen, zijn motieven en ook over zijn radeloosheid, angsten en trauma's.
De space engineer heeft behoorlijk wat voor zijn kiezen gekregen en zoals het er nu naar uitziet waren de helse gebeurtenissen op het ruimteschip Ishimura slechts een opmaat voor de horror die hem deze keer te wachten staat.

LOF

Dead Space 2 speelt zich drie jaar na het originele spel af. En origineel was de game zeker. Het markeerde een nieuw tijdperk voor Electronic Arts waarin men nieuwe franchises tot bloei wilde laten komen. Dead Space en Mirror's Edge illustreerden de frisse wind die door de kantoorgangen van Electronic Arts waaide, en de pers bejubelde de ingeslagen weg.
Helaas werd de nieuwe aanpak niet buitengemeen enthousiast verwelkomd door het grote publiek. De verkopen van Mirror's Edge vielen ronduit tegen en ondanks wagonladingen lof van critici, ging Dead Space slechts in bescheiden hoeveelheden over de toonbank. Uiteindelijk zijn er wel meer dan een miljoen exemplaren van de science fiction horror game verkocht, maar dat betrof de PC-, PS3- en Xbox 360 versies bij elkaar opgeteld, en dat is eigenlijk te weinig voor een triple A titel waarin grote bedragen worden geïnvesteerd.
Des te lovenswaardiger van EA dat men toch groen licht gaf voor een sequel. Een sequel die zijn voorganger in coolness waarschijnlijk dik gaat overtreffen, een multiplayer mode huisvest en nóg enger en spannender belooft te worden. Jijks!

SLACHTING VOOR JE OGEN

Plaats van handeling is dit keer een gigantisch ruimtestation, genaamd The Sprawl. Bewoners en andere aanwezigen in dit ruimtestation hebben geen enkel besef van het bestaan van de Necromorphs, en als speler zul je de chaos en horror die onvermijdelijk plaats gaat vinden stap voor stap en op allerlei locaties in het spacestation meemaken.
Dat betekent inderdaad dat je niet alleen maar door gangen, deuren en terminals aan het stiefelen bent. The Sprawl is zogezegd gigantisch groot, dus verken je ook scholen, winkelcentra, kerken en allerlei andere gebouwen. Het betekent ook dat je vaker dan in deel 1 op mensen stuit en niet alleen maar op doden en monsters. En veelal zie je die mensen voor je ogen transformeren of afgeslacht worden!
Aangezien Isaac de enige is die weet hoe je de Necromorphs aan moet pakken, zit er niets anders op dan opnieuw de confrontatie aan te gaan. Gelukkig heb je wel de nodige nieuwe foefjes ter beschikking en is je pak flink aangepast.



Zoiets heb ik ook eens aangetroffen toen ik vlak na Wouter naar de plee ging en hij was vergeten door te trekken.

DEAD SPACE: EXTRACTION PORT OP KOMST?

Nog zeker niet officieel bevestigd, maar wel naar gehint: een PS3 en Xbox 360 versie van de Wii spin-off Dead Space: Extraction (zie screen).
Zeker als je bedenkt wat er mogelijk is met Move en Natal ondersteuning, voel ik 'm wel...



SPIESJE NECROMORPH

Om te beginnen heb je, Iron Man style, Thrusters in je pak waardoor je op gezette tijden door gangen heen kunt vliegen. Het ziet er onwaarschijnlijk cool uit, en helpt je ook om op plekken te komen waar je gewoon lopend niet bij kunt, zoals windtunnels. De Zero Gravity gebieden zijn eveneens aangepast voor het gebruik van Thrusters, zodat je ook hier kunt 'vliegen' en tevens in



Eng? Rita Verdonk en Geert Wilders die samen een kind krijgen; da's pas eng!



De makers beloven een betere balans tussen jager en prooi momenten. Het zal er wel op neerkomen dat je meestal geen idee hebt of je nu jager bent of prooi.

CE 2

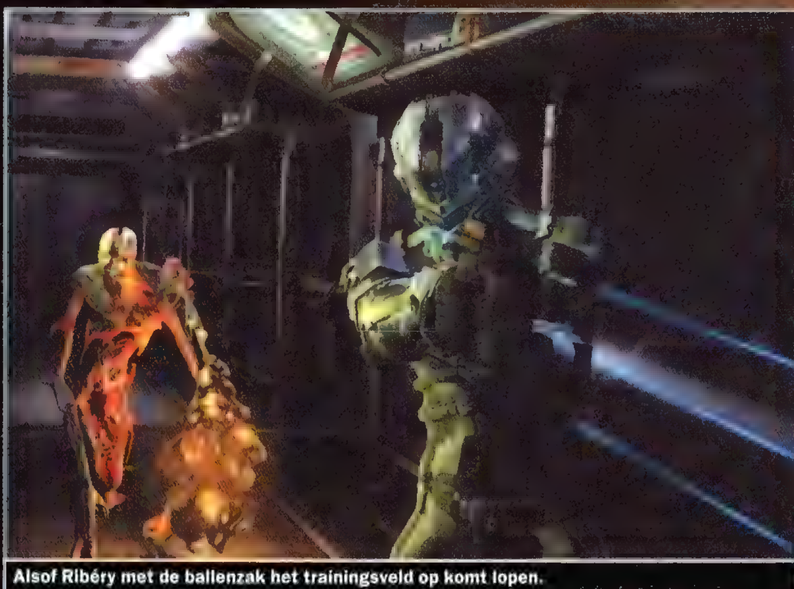
JAN SCHIJT OPNIEUW BAGGER



Degene die dit soort monsters heeft bedacht, moet wel ongeveer zo lang getrouwd zijn als ik...

de lucht je wapens kunt hanteren. De Plasma Cutter is nog steeds van de partij, maar de vijanden laten zich dit keer minder snel uitschakelen. De Javelin Gun, die wel wat wegheeft van een Spear Gun, is daarom een goed alternatief. Isaac kan hiermee zijn vijanden, mits goed gemikt, tegen muren aan spiezen. Voorts bieden de omgevingen meer voorwerpen die je kunt inzetten tegen de Necromorphs: explosieven, zware en scherpe voorwerpen... je mag ze allemaal richting de vijand smijten.

"MEN HEEFT WEER HEEL WAT RANZIGS VOOR JE IN PETTO."



Alsof Ribéry met de ballenzak het trainingsveld op komt lopen.

WANSTALTIG

Een veelgehoorde klacht over het origineel, was dat de game té intens was. Je had de hele tijd het idee dat je belaagd werd en dat er achter iedere hoek een vijand school. Deze keer beloven de makers een betere balans waarbij Isaac niet slechts prooi maar ook jager is.
Deze jager-prooi momenten worden voortdurend afgewisseld. Zo zijn er momenten waarop je fanatiek achter een Necromorph aanrent om 'm af te maken, terwijl je het andere moment zelf wordt opgejaagd door een hele roedel afgrijselijke monsters en je uit pure angst om je moeder gilt. Verwacht ook epische gebeurtenissen met beeldvullende bossbattles, vechten bovenop rijdende voertuigen of vluchtscènes waar geen einde aan lijkt te komen. Toch blijven de monsters zelf voor de meeste angst en horror zorgen, want op dat gebied hebben de makers weer heel wat ranzigs voor je in petto, zoals de misvormde wezens waaraan je nog kunt zien dat het kinderen zijn geweest. Deze wezens hebben geen ogen, geen lippen, hun vuilgrijnzende tanden grommen je tegemoet en hun enorme klauwen laten die van Wolverine verbleken. Ook de misvormde wezens bij wie het skelet door de huid heen steekt, bezorgen je nachtmerries, wetende dat je beschoten kan worden met botten. Andere Necromorphs proberen je te verlammen met hun lange tongen, terwijl sommige van die creeps je in de val proberen te lokken. Die laatste variant worden Stalkers genoemd. Deze lijken in hun eentje rond te scharrelen, maar dat is schijn: negen van de tien keer staat er ergens vlakbij stiekem een groep Stalkers klaar, wachtend op het ideale moment om je te bespringen.

AMBITIEUS

Dead Space 2 bouwt voort op de fundamenten van deel 1 en breidt die behoorlijk uit. Bovendien lijkt de game een stuk langer dan zijn voorganger.
Of de game net zo eng wordt als het origineel is nog even afwachten. Hetzelfde geldt voor de multiplayer. Vooralsnog lijkt de game minstens zo ambitieus als het eerste intense avontuur, en van een snel in elkaar geflanste sequel is hoe dan ook geen sprake.

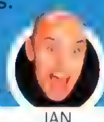
DEAD SPACE 2 MULTIPLAYER

Een multiplayer mode is min of meer bevestigd door een van de leden van het ontwikkelteam van Dead Space 2: "All I can say is, that it's really fun, and you'll get to strategically dismember your friends."
Ik hoop zelf op een Alien versus Predator aanpak waarbij een aantal spelers als mensen en een ander groepje als Necromorphs mag spelen. Verstoppertje spelen in het donker zal dan intenser worden dan je ooit hebt meegemaakt...

VERWACHTING

Dead Space 2 lijkt in alles zijn voorganger te willen overtreffen waarbij vooral de balans en de afwisseling enerzijds en de verdieping van Isaac anderzijds de game naar een hoger plan moesten gaan tillen. Als iedereen die het origineel nog niet gespeeld heeft, alsnog een inhaalslag maakt (de game ligt voor weinig in de budgetbakken) dan kunnen we hand in hand gaan uitkijken naar deze fijne sequel.

- + Meer diepgang Isaac.
- + Nog meer smerige Necromorphs.
- + Op papier betere balans.
- + Multiplayer!
- − Hopelijk wordt Isaac's outfit niet te hightech.



JAN

DEAD SPACE 2
PS3 / XBOX 360
VISCERAL GAMES / ELECTRONIC ARTS
Q1 2011

3D GAMING

WAT HEBBEN WIJ ERAAN?

Sony meldde onlangs dat 3D-schermen het bedrijf eindelijk weer winst zullen gaan bezorgen, developers gillen dat 3D de shit wordt en op de E3 bevat elke stand straks een bak met brilletjes. Leuk, maar wat hebben wij er aan? Dat het er mooi uitziet, weten we wel sinds Avatar, maar eyecandy alleen is niet genoeg voor een echte gamer. Oftewel 'doet 3D iets voor de gameplay?'. JJ zocht het uit.

JJ GAAT 3D

Tot nu toe stond 3D vooral voor grafische opsmuk. Je weet wel, van die pretparkshit waarbij monsters recht op je af vliegen. Puur effectbejag en leuk voor een kwartier.
Vandaar dat we bij de PU altijd het standpunt innamen dat 3D er pas echt toe doet in de game-industrie als het ook daadwerkelijk iets aan de gameplay toevoegt. En eerlijk is eerlijk, dat deed het tot nu toe nooit echt.
Maar daar komt verandering in, en snel ook. De afgelopen maand kregen we voor het eerst games te zien die aantoonden dat 3D wel degelijk een meerwaarde heeft. Met name Killzone 3 kende verscheidene gameplay-aspecten die in een normale game niet mogelijk zijn. Aspecten die ons beter of anders laten gamen. Wij hebben ze voor je op een rijtje gezet.

3D & FRAGGEN

In de huidige actiegames is diepte vaak lastig in te schatten. Je weet dat een vijand ver weg staat, maar hoe ver? In een tijdperk dat steeds meer shooters werken met een realistische berekening van de baan van een kogel is het verdomd handig als je precies weet op welke afstand iemand zich bevindt.
Met 3D is die afstand perfect in te schatten en schiet je dus sneller raak. Hetzelfde geldt voor close combat. Je weet nu exact hoe ver je moet sprinten om iemand een mes door zijn strot te jassen. Of je ziet een vuist beter aankomen.

3D & COVER

Elke shooter heeft inmiddels een coversysteem. Maar hoe dik is die muur of schutting waarachter je schuilt exact? Dat zie je niet in het first-person perspectief.
In 3D zie je dat wel, en dus kun je ook beter inschatten of en hoe lang je daar veilig staat.

3D & INSCHATTINGS-VERMOGEN

Als iemand een raket of pijl op je afschiet, dan zie je die weliswaar aankomen, maar weten Op welk moment hij jou precies zal raken, kun je niet. In 3D wel, waardoor je dat gevaar beter kunt ontwijken.

3D & EMOTIE

Gamen is emotie. Althans, dat is wat developers proberen op te wekken.
3D zorgt ervoor dat bij genres als racen, action adventures of shooters de actie meer 'in your face' is. Brokstukken vliegen nu echt om je oren, een botsing komt harder aan en je merkt opeens goed hoe diep een ravijn is. Dit aspect van 3D zal de spelervaring straks fiks verlevendigen.

3D & RACEN

Gran Turismo 5 werkt 99% zeker met 3D, en dat is verdomd handig. Want waarom racen de meeste mensen met het gezichtspunt van boven op de wagen? Omdat je van achter het stuur moeilijk diepte ziet. En zonder dat dieptegevoel kun je lastig inschatten waar je precies de bocht moet insnijden...
3D moet dat allemaal een stuk makkelijker maken.

SPAGAAT

Genoemde punten zijn nog maar het begin. Developers zitten nog in een lastige spagaat omdat ze de game in 2D moeten maken en vervolgens moeten omzetten naar 3D. Puur ontwikkelen in 3D is regelrechte zelfmoord aangezien er op dit moment nog maar enkele mensen een 3D TV hebben.
Er zijn ook nog veel problemen te fixen. Zoals bijvoorbeeld tekstuele aanwijzingen als 'pak wapen X op', die nu echt vol in je giechel worden gesmeten, waardoor je even scheel kijkt van ellende.
Maar dat 3D potentie heeft, dat is voor ons wel duidelijk. Hopelijk zien we op de E3 meer 3D gameplay-aspecten waar we blij van worden en, nog belangrijker, worden die 3D schermen snel goedkoper. Want dat is vaak de belangrijkste voorwaarde voor succes...

KOPPIJN OF GEEN KOPPIJN, THAT'S THE QUESTION

Alle potentie van 3D gaming kan volkomen teniet gedaan worden als blijkt dat je er schele koppijn van krijgt. Helaas hebben we op die vraag nog geen antwoord.
De mensen van Guerrilla (Killzone 3) gaven aan nooit langer dan een uur of twee met de bril op te hebben gezeten. En dat is geen goede referentie, want wij gamers spelen vaak veel langer achter elkaar. En dus hangt er boven het hele 3D gaming nog een fiks zwaard van Damocles.

"ER ZIJN NOG VEEL PROBLEMEN TE FIXEN."

JEROEN VUURT ZIJN VRAGEN AF

IN GESPREK MET JARED GERRITZEN

LEAD GAME DESIGNER BLACKLIGHT: TANGO DOWN

Jeroen sprak met Jared Gerritzen, de man die bij Zombie Studios verantwoordelijk is voor Blacklight: Tango Down, een Triple-A game die slechts als downloadable content beschikbaar komt.

PU: Wat kunnen we verwachten van Blacklight: Tango Down?
JARED: We liepen al zo'n twee jaar met het idee rond voor Blacklight: Tango Down. Er werken momenteel een kleine dertig man aan de game plus nog wat gasten op freelance basis.
Tango Down is een snelle first-person shooter in een nieuw universum. De wereld oogt hedendaags maar is wel voorzien van nieuwe technologie. De gameplay wordt intens, wat kan ik zeggen? We hebben gewoon hoge verwachtingen van dit spel.

PU: Waar ligt de focus op bij jullie game?
JARED: We hebben een aantal focus-points voor Blacklight: Tango Down. Een daarvan wil ik wel verklappen, en dat is ons Weapon Customization System. Er zijn zeven verschillende wapenklassen met duizenden combinatiemogelijkheden. Denk daarbij aan lopen, grips, magazijnen en scopes. Deze speel je gedurende de game vrij, wanneer je in rang stijgt. Het zorgt er niet alleen voor dat de wapens er mooier uitzien maar ook dat je meer uit je wapens kunt halen en ze naar je speelstijl boetseert. Daarnaast zorgt het Weapon Tag System er voor dat je jouw uitrusting kunt verbeteren door perks en andere modifiers aan je wapens te hangen. Er is natuurlijk meer, maar daar gaan we in een later stadium op in.

PU: Waarom kozen jullie voor een downloadable only game?
JARED: Downloadable distributie en downloadable content zullen snel de standaard worden als het gaat om het aanschaffen van games. Zeg nou zelf: wanneer ben je voor het laatst naar een muziekwinkel gegaan om een CD te kopen? Dat is vast een hele tijd geleden. PC gamen heeft heel wat stappen gezet op het vlak van digitale distributie en de consoles timmeren ook aardig aan de weg. Hoewel het op de console nog steeds zo is dat vooral kleinere games op deze manier worden verkocht omdat de harde schijf van de consoles niet echt heel groot is. We zijn er echter van overtuigd dat er snel games komen van hogere kwaliteit en Tango Down moet een van die games worden.
Natuurlijk is het ook een risico om je met een game exclusief op de DLC markt te begeven. Het is best lastig om je ontwikkelingskosten in de hand te houden, en dat moet wel als je je game voor 15 dollar wilt kunnen aanbieden. Aan de andere kant hebben we bijvoorbeeld geen verpakkingskosten of kosten voor het drukken van DVD's.
Het is ook een goede zaak voor de consument. Zij krijgen een game die aanvoelt als een Triple-A titel voor een lage prijs. We zijn er trots op dat dit ons gelukt is.



PU: Zijn er al plannen om Blacklight: Tango Down uit te breiden met nieuwe DLC na de release of blijft de game zoals ie is?
JARED: Veel hangt af van het succes van de game, maar we willen heel graag wat doen met het universum van Blacklight. We hebben zeker nagedacht over vervolg DLC maar op dit moment ligt onze focus op het spel zelf. Eerst proberen we de game te maken die wij voor ogen hebben.

PU: Waarin onderscheidt Blacklight zich van al die andere shooters?
JARED: Onze focus ligt op het creëren van een nieuwe wereld. Hoewel die wereld in sommige opzichten herkenbaar zal zijn voor de spelers, gaan we allerlei nieuwe en opwindende features introduceren. Een van die zaken is de HRV (Hyper Reality Visor) die er voor zorgt dat alle spelers zich in een soort virtual reality mode kunnen begeven. Hierdoor zien ze de wereld net even iets anders, en krijgen ze bijvoorbeeld meteen info over de locatie van de vijand. De HRV zorgt er niet alleen voor dat Blacklight: Tango Down lekker snel speelt maar introduceert ook een nieuwe manier van teamwork. Dit en het wapensysteem zijn slechts twee zaken die ertoe moeten leiden dat onze game een geheel andere ervaring oplevert dan de gemiddelde shooter.
Natuurlijk zijn er meer zaken waarin Blacklight: Tango Down zich onderscheidt, maar daar hoor je de komende maanden meer over. ✪









SPIDER-MAN: SHATTERED DIMENSIONS

JAN ZIT IN DE DERDE DIMENSIE

'Een Spin In De Morgen Brengt Kommer En Zorgen' luidt een oud spreekwoord. Een ander gezegde stelt echter: 'Een Avondspin Heeft Geluk En Zegen In'. Deze dualiteit ervoer Jan ook bij Spider-Man: Shattered Dimensions.


Ik heb 't even uitgerekend: in oktober 2099 maken we PU 1075! Nou ja... "we..."


2099... zouden ze dan dat olielek in de Golf van Mexico gedicht hebben?

In de vorige PU giste ik naar de andere twee dimensies waarin de nieuwe Spider-Man game zich af zou spelen. Het Amazing universum en het Noir universum waren bekend, en nu is ook het 2099 universum openbaar gemaakt, precies zoals ik voorspelde. Mijn glazen bol doet het dus nog prima.
Het 2099 universum is behoorlijk futuristisch waarbij Spider-Man nu het alter ego is van Miguel O'Hara, een briljant geneticus die verschillende corrupte overheidsinstanties bevecht, alsook 2099 versies van de bekende Spider-Man schurken.

FLAPPERENDE HOBGOBLIN

In het 2099 universum van Shattered Dimensions (SD) zie ik Spider-Man in een lange tunnel de Hobgoblin achtervolgen. Ik herken de groene kwelgeest nog net door zijn Goblin Glider maar voor de rest oogt de futuristische versie meer als een duivel/demon met zijn flapperende paarse vleugels.
Tijdens de achtervolging dient Spider-Man de nodige ontwijkmanoeuvres uit te voeren om in de buurt van een van zijn allergrootste aartsvijanden te blijven, terwijl de Hobgoblin je in de tunnel bestookt met bommen en pesterige opmerkingen.
De sectie die volgt, vindt plaats in meer open gebied waarbij het futuristische New York op de achtergrond voor een aardig decor zorgt. Spider-Man 2099 beweegt zich heel snel en lenig, en schiet bollen witte energie. Hij kan niet vliegen maar wel zweven middels de 'spikey' uitsteeksels van zijn pak, aan de zijkanten van zijn borst. Doordat de vijanden zich eveneens sneller dan normaal bewegen en gebruik maken van hightech energiebronnen, laten de makers Spider-Man 2099 een countermove inzetten: hij kan de tijd beïnvloeden en deze tijdelijk vertragen.
Het oogde allemaal behoorlijk weird en over de top maar na het doorbladeren van een aantal 2099 comics blijkt dat de stijl in de strips overeenkomstig is.

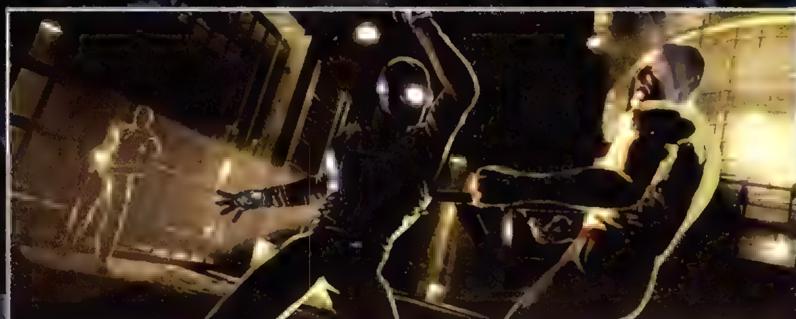
"BEHOORLIJK WEIRD EN OVER DE TOP."

NOIR VUURWERK

Voorts werd een nieuw level in het Noir universum getoond. Deze dimensie spreekt mij vooralsnog het meest aan.
Opnieuw dient Noir Spidey zoveel mogelijk van schaduw naar schaduw te slingeren en te klimmen en te klauteren. Verrassing is je beste vriend.
In het level zag ik een kermis in de nacht, terwijl er ook vuurwerk afgestoken werd. Dat zag er niet alleen leuk uit (in de sepia look), het ontploffende vuurwerk zorgde ook voor verlichting van de hemel waardoor Spider-Man gespot kan worden.
Het wegtrekken van guards en vijanden middels webdraden en ze vervolgens knockout slaan, bezorgde me opnieuw een Splinter Celliaans genoegen, al was de A.I. bij het vijandelijke voetvolk nog niet je van het.
Toch vind ik de stijl en de gameplay in Spider-Man Noir vooralsnog het best uit de verf komen.

VOOR FANS?

Om heel eerlijk te zijn, vind ik de nieuwe opzet best leuk maar de gameplay voelt wat generiek. Vooral het knokken tegen legers van inwisselbare goons met de A.I. van een krop sla... daar ben ik wel een beetje klaar mee.
Voor Spider-Man fans van het eerste uur zal het rondslingeren in de verschillende dimensies erg leuk zijn maar ik heb de game nu twee keer op verschillende momenten gezien en ik heb nog geen enkel wauw moment mogen ervaren.
Het is zeker niet slecht, sterker, de wisseling van stijlen, werelden en daaraan gekoppelde superschurken is tof gedaan, maar de uitvoering voelt allemaal een beetje als op de automatische piloot. En hoe leuk de vier dimensies ook zijn, ik blijf Manhattan missen.


Spider-Man Noir heeft denk ik z'n roots in Volendam. Je wilt niet weten hoeveel zwartwerkers daar rondlopen.

DE VIERDE?

Op het moment van schrijven was de vierde en laatste dimensie van de game nog niet bekend, maar wie weet is die net openbaar gemaakt als deze PU in de winkels ligt. Ik ben erg benieuwd, want volgens de geruchten zou Cosmic Spider-Man wel eens zijn opwachting kunnen gaan maken.





Shattered Dimensions zal vooral gamers aanspreken die al jaren de comics lezen en alle spin-offs kennen. Ik behoor niet tot die groep en qua gameplay zelf ben ik ook nog niet helemaal overtuigd.

+ Vier dimensies, vier soorten gameplay.
+ Noir universum is cool.
- Gameplay voelt generiek.
- Vooralsnog alleen leuk voor echte Spideyfans.


JAN

SPIDER-MAN: SHATTERED DIMENSIONS
PS3 / XBOX 360 / Wii / DS
BEENOX STUDIOS / ACTIVISION
Q4 2010

POWER UNLIMITED
GAMES CAMP



4 DAGEN

EXCLUSIEF MET DE POWER UNLIMITED REDACTIE MEE NAAR DE GAMESCOM!

Jawel, je leest het goed, jij kan dit jaar met de redactie van Power Unlimited mee naar de grootste gamesbeurs van Europa! En dat betekent dat je drie dagen lang de nieuwste games kunt zien en spelen, en ook nog eens samen met de redactie op de Power Unlimited Camping verblijft.

Wees er snel bij, want de plaatsen zijn beperkt!

19, 20, 21 EN 22 AUGUSTUS 2010, KEULEN
INCLUSIEF: BUSREIS, TOEGANGSKAARTEN EN KAMPEERPLAATS

DONDERDAG 19: HEENREIS · **VRIJDAG 20:** 1E BEURSDAG
ZATERDAG 21: 2E BEURSDAG · **ZONDAG 22:** 3E BEURSDAG EN REISDAG

PRIJS €150,-

VOOR MEER INFORMATIE EN RESERVERINGEN CHECK WWW.PU.NL/GAMESCAMP

Let op: Deze aanbieding geldt alleen voor personen vanaf 16 jaar en ouder. Ben je onder de 18,dan moeten je ouders toestemming geven. Power Unlimited behoudt zich het recht voor om, geheel naar eigen goeddunken, deelname van inschrijvers te weigeren of te stoppen.

TWO WO

Jurjen had de eerste Two Worlds niet gespeeld, maar toch was hij voor een kennismaking met deel twee naar Stuttgart gevlogen. Waar hij vervolgens in de passagierstoel van een zwarte Mercedes met een snelheid van 180 kilometer per uur naar Ettlingen werd gereden.

"Nee, ik heb Two Worlds niet gespeeld, "biecht ik op aan de man die naast me zit. "Sorry. Maar de reviews waren niet al te gunstig, toch?"

De bestuurder van de zwarte Mercedes is Jörg Schindler, PR director van het Duitse TopWare Interactive en uitgever van de fantasy-RPG Two Worlds. Het vervolg op dat spel zal ik de volgende dag spelen. "De game scoorde qua cijfers inderdaad niet hoog", zegt Jörg. "Maar hij heeft wel veel beter verkocht dan we hadden verwacht. Ongeveer 900.000 stuks in Europa. En in de VS bijna drie miljoen exemplaren."

HOGE GLAZEN BIER

Na een rit van drie kwartier arriveren we in Ettlingen, een Playmobil-achtig kasteeldorpje. Als ik mijn tas op mijn hotelkamer heb gedumpt, neemt Jörg mij en andere journalisten mee naar een kelder waar we hoge glazen bier en grote stukken vlees krijgen voorgeschoteld.

"Dus jullie hebben met Two Worlds flink wat geld verdiend", opper ik, terwijl ik me al behoorlijk Middeleeuws begin te voelen, "en dat geld hebben jullie allemaal in het vervolg geïnvesteerd."

Jörg knikt. "Eerlijk gezegd was Two Worlds II ook een heel andere game geworden als dat niet zo was geweest", zegt hij. "Het belangrijkste was de tijd. We moesten de game eigenlijk vorig jaar al uitbrengen, maar dankzij de opbrengsten van het eerste deel konden we het ons veroorloven de game uit te stellen en er nog een jaar extra tijd in te steken om de game écht naar een hoger niveau te tillen.'

> "GAMEPLAY VARIATIES DIE ME ECHT ENTHOUSIAST KREGEN."



'Garadel's ware gedaante'. Eerst was ie behoorlijk eng.

OBLIVION

Als ik de volgende dag aan de game begin, zie ik wat Jörg bedoelt. Ik zie niet de B-game die ik stiekem een beetje verwachtte. Ik zie een hoogwaardig product dat zich prima kan meten met het zeer gelijksoortige Oblivion. De game die ik - niet toevallig - voor vertrek naar Duitsland nog even had gespeeld.

Wat ik in Two Worlds II (een beetje) mis, is de mogelijkheid om te schakelen naar een eerste-persoons perspectief. Maar verder biedt deze RPG eigenlijk alles wat ik leuk vond aan Oblivion.

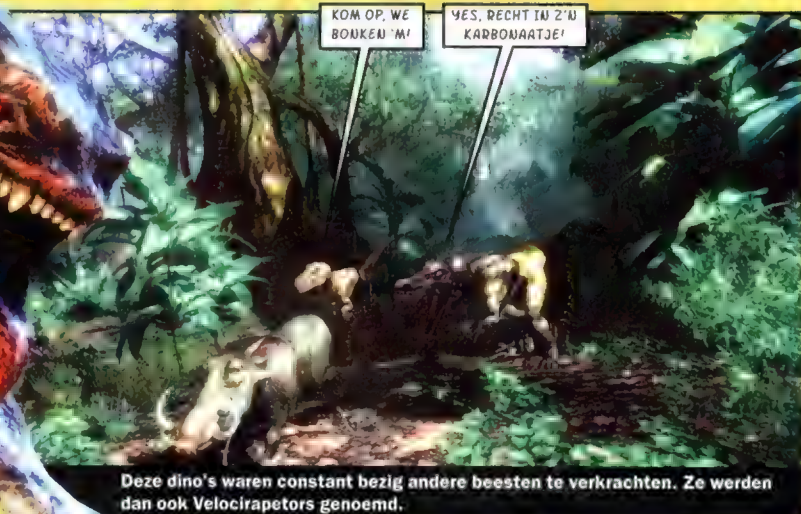
De uitgestrekte wereld (60 vierkante kilometer) biedt alle ruimte om je eigen missies, schatten en avonturen te zoeken, in totaal goed voor ruim

OCULUS

Een leuk nieuw spelelement is de Oculus, een magisch oog dat je als vliegende camera kunt besturen om je omgeving te verkennen. Er zijn verschillende Oculi; de vettere varianten laten je niet alleen spieden maar ook vuurballen schieten of bommen plaatsen.



De verre voorouders van de Roemeense zakkenrollers bedienden zich al van dezelfde trucjes. De een leidt je af, terwijl de ander je berooft.



Deze dino's waren constant bezig andere beesten te verkrachten. Ze werden dan ook Velocirapetors genoemd.

RLDS II

JURJEN VOELT ZICH MIDDELEEUWS



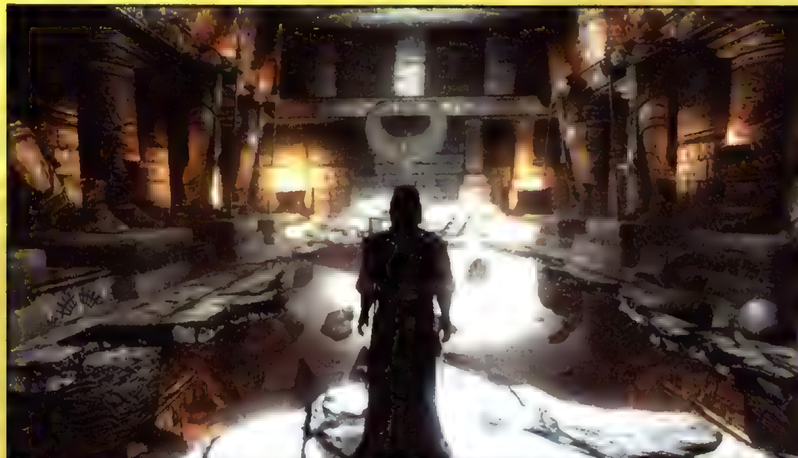
MAGIE

De magie werkt met drie soorten kaarten die je op miljoenen manieren kunt combineren om – min of meer – je eigen spreuken te maken. De elementaire kaart bepaalt daarbij het soort magie, de Carrier Card bepaalt hoe je de magie kunt gebruiken (als een projectiel, als een krachtveld rondom je of als betovering) terwijl je Modifier Cards kunt toevoegen om het effect van de spreuk te veranderen.

honderd uur gameplay. Maar je kunt ook gewoon het hoofdverhaal als rode draad door het land volgen om het voorbestemde einde (misschien zijn er meer einden, verklapt Jörg) na zo'n vijftien uur te bereiken.
En ook al lijkt TWII qua sfeer en spelstructuur nogal op Oblivion, de game biedt een aantal gameplay-variaties die me echt enthousiast kregen.

WAPENS BREKEN

Allereerst vind ik het tof dat je in TWII niet in het begin al hoeft te kiezen welke rol je wilt spelen. Je kunt je ervaringspunten simpelweg in verschillende categorieën verdelen over een groeiend aantal eigenschappen (mental blast, dirty tricks, ranger skills, necromancy en horseback riding, bijvoorbeeld) om spelenderwijs naar een bepaalde rol toe te groeien.
Ook het verzamelen en smeden van pantsers en wapens werkt in TWII leuk en logisch.
Het slimste is gewoon alle (zware) wapens van gevelde vijanden op te pakken, en alles wat je niet nodig hebt in (veel lichtere) stukken te breken. Die stukken (hout, staal, edelstenen) kun je weer gebruiken om je favoriete wapen sterker te maken. Krijg je vervolgens een wapen dat je nog toffer vindt, dan breek je gewoon je vorige favoriet in stukken, waardoor de krachtige (bijvoorbeeld magische) elementen die je eraan toevoegde meteen beschikbaar komen voor je nieuwe wapen.



Als in vroegere tijden een feest plezierig uit de hand was gelopen, zeiden ze niet 'het dak ging er af', maar 'de vloer ging er uit'.



In Nederland noemen we deze bomen 'Gouden Regen'. Als je dat letterlijk vertaalt, begrijp je misschien waarom Engelstaligen er niet graag onderdoor lopen.

INDRUKWEKKEND

Qua graphics en variatie in de wereld gaat TWII verder dan Oblivion. Het begint al goed, in de kerkers van Gandohar's kasteel, waar zwiepende lampen onheilspellende schaduwen op de volumineuze keien van de muren werpen, en je in de alchemistenkamer door glazen bollen kunt kijken om geloofwaardige vervormingen van je omgeving te zien.
Je vervolgt je weg door een indrukwekkende troonzaal waar de machtige standbeelden en overtuigend flakkerende toortsen worden weerspiegeld door de marmeren vloer. Je vlucht eindigt op een eiland dat dienstdoet als laatste schuilplaats van de Orcs, waar blijkt dat elk boompje haarfijn gedetailleerd en anders dan het boompje ernaast is getekend.
De manier waarop het zonlicht door de takken valt en de golven kalmpjes tegen het strand slaan, is betoverend. Als je van dichtbij in de zee kijkt, zie je allerlei vissen en andere onderwaterwezens. En voor liefhebbers van virtuele flora en fauna valt er meer te ontdekken.

GROTE VERSCHEIDENHEID

Waar ik in Oblivion nog wel eens het idee had dat grote stukken van de wereld willekeurig waren opgevuld met gelijkvormige rekwisieten, valt in TWII juist de grote verscheidenheid op aan landschappen, sferen en mooie plekjes.
Te voet, te paard of met een zeilboot reis je tussen gebieden die wisselend Japans, Iers en Zuid-Europees overkomen, terwijl de Savanne met neushoorns, struisvogels, hyena's, gieren, jaguars en, eh, reusachtige sprinkhanen je natuurlijk meteen in Afrikaanse sferen brengt.
De steden die je in de verschillende regio's treft, hebben elk hun eigen sfeer, muziek, architectuur, kledingstijl en (eigenaardige) bewoners.
En natuurlijk zijn er ook genoeg bossen, glooiende heuvels, moerassen en kastelen om je die fijne Middeleeuwse vibe te bezorgen.

STIJF EN KLUNGELIG

In de versie die ik speelde vormden de gevechten het zwakste punt. Ook al schijnen ze ten opzichte van de voorganger sterk verbeterd te zijn, ze kwamen op mij nog steeds wat stijf en klungelig over. Dat kan ook komen doordat het vizier niet op vijanden kon worden vastgezet, waardoor ik nogal wat slagen in de lucht maakte. Maar dat gaat in elk geval nog veranderen, volgens Jörg. "Het aiming system moet nog geïmplanteerd worden, en we moeten sowieso de motion captured animaties en veel van de geluidseffecten nog toevoegen."
Maar gaat het wel lukken om dat allemaal nog voor de release in de game te krijgen en bij te schaven? Jörg heeft er alle vertrouwen in. "O ja, we hebben onlangs nog een extra studio met veertig mensen aan het oorspronkelijke ontwikkelteam toegevoegd om alles af te krijgen. Ik ben ervan overtuigd dat we dit keer een game hebben die niet alleen goed zal verkopen, maar ook hoge cijfers gaat scoren."

VERWACHTING

Vond je Oblivion goed, dan moet je deze Two Worlds II zeker in de gaten houden en hopen dat de ontwikkelaar de zwakke puntjes voor de release nog even gladstrijkt. Dan hebben we namelijk te maken met een Oblivion-achtige game die op verschillende gebieden dat grote voorbeeld mooi achter zich laat.

+ Kritiekpunten op de voorganger zijn ter harte genomen.
+ Prachtige open wereld met ontelbare mooie plekjes.
+ Welkome variaties op bekende gameplay-principes.
- Vechten voelt stijf en klungelig (maar dat zien we wel vaker in hack 'n slash RPG's).
- Nog veel kleine bugs en onvolkomenheden om weg te werken.



JURJEN

TWO WORLDS II
REALITY PUMP STUDIOS / TOPWARE INTERACTIVE
PC / MAC / XBOX 360 / PS3
SEPTEMBER 2010

STAR WARS
THE FORCE UNLEASHED II

In de vorige PU heb je alles kunnen lezen over Jan's eerste kennismaking met The Force Unleashed II. Toen een follow-up press event in Londen zich aandiende, stak Jan brutaal opnieuw z'n vinger op. Hij deed een Jedi Mind Trick op Ed en Jeroen en voordat die het doorhadden, zat de Amsterdamse Globetrotter alweer in het vliegtuig.

Nog even kort: In FU II speel je wederom met Starkiller, al is het de vraag of je een kloon bent of niet. Starkiller ontsnapt uit de klauwen van Darth Vader en gaat op zoek naar zijn oude kompanen en in het bijzonder zijn liefje Juno.
Maar voordat je met haar herenigd bent, heb je al heel wat exotische planeten bezocht en Stormtroopers met je twee lightsabers doorkliefd. Jawel, deze keer vecht je met twee lightsabers en dat is niet minder dan spectaculair.

GLAZEN PLAFOND
De gameplay tijdens deze presentatie speelde zich grotendeels af op de waterplaneet Kamino. Had ik in San Francisco al een God of War-achtig spelonderdeel gespot waarin Starkiller zich via een schacht naar beneden wierp (onderweg obstakels en dergelijke ontwijkend), nu scheert Starkiller in de stromende regen langs een enorm ruimtestation naar beneden, terwijl hij complete plateaus en balkons kapot Force Pushed, waardoor schietende Stormtroopers met beton en al de afgrond in lazeren. Het is zaak al vallend doorgangen te creëren anders ram je zelf tegen de betonnen obstakels aan.
De entree van Starkiller is fenomenaal: de vrije val eindigt bovenop een glazen plafond dat knallend in stukken barst waarbij duizenden glassplinters in het rond vliegen. De knal is zo hard, dat de ramen van een nabijgelegen gang uit hun sponningen vliegen en krijsende Stormtroopers door de veranderende luchtdruk naar buiten worden gezogen.


Zo'n Force Push zou ik graag hebben voor mijn klemmende schuurdeur.

TRUCJES
Hierna volgt een deel dat 'traditioneel' te voet wordt afgewerkt. Opnieuw doen de Stormtroopers dienst als kanonnenvoer. Het knettert letterlijk door de speakers wanneer Force Lightning door het beeld schiet, terwijl de regen sfeervol met bakken naar beneden komt.
Met Force Lightning elektrocuteer je vijanden, maar verniel je ook kisten, tonnen en lichtpalen. Vooral die laatste lenen zich uitstekend voor een Force Grip, waarna je ze als projectiel richting een squad vijanden gooit… die vervolgens als kegels op een bowlingbaan omver geworpen worden. En als dat niet afdoende is, trek je gewoon een laag overscherende TIE Fighter uit de lucht en drop je die bovenop je tegenstanders.
De nieuwe Force Power Mind Trick werd op hilarische wijze gedemonstreerd en is, zo blijkt, contextsensitief. Voer je een Mind Trick uit op een Stormtrooper vlakbij een afgrond, dan zal hij zichzelf in de diepte werpen. Voer deze power uit in een groep, dan zullen je tegenstanders tegen elkaar gaan knokken.
Overigens zijn niet alle tegenstanders gevoelig voor Mind Trick, waaronder de Carbonite Trooper, een soort mini AT ST Walker die carbonite afschiet (het goedje waarmee Han Solo in het einde van The Empire Strikes Back werd bevroren).

"STARKILLER IS DUIDELIJK IN VORM."

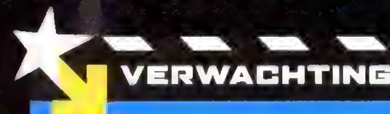


REN VOOR JE LEVEN
Ook leuk: zogenaamde Run For Your Life momenten. Je begeeft je bijvoorbeeld in een gang die van de zijkant wordt beschoten door ruimteschepen. Een scène die sterk deed denken aan de openingsscène van God of War II waarbij dat enorme standbeeld met zijn hand Kratos met gebouw en al probeert te grijpen. Het is letterlijk rennen en niet omkijken, waarbij alle achterblijvers alsmede de omgeving het moeten ontgelden. Met name dat laatste is een verbetering, want de DMM techniek (Digital Molecular Matter) wordt in FU II optimaal ingezet, terwijl deze bij het eerste deel meer een cosmetische gimmick was.


JAN TREKT EEN TIE FIGHTER UIT DE LUCHT

DUBBELNIEUWE KLEUREN
In FU II kun je Starkiller af en toe andere kostuumpjes aandoen maar het leukste blijft het customizen van je lightsabers. Deze keer doen een aantal nieuwe kleuren hun intrede, naast de bekende rode, groene en blauwe. Het mooie is dat je de kleur van je twee lichtzwaarden afzonderlijk kunt kiezen. Ik ga straks uiteraard voor blauw en groen al zal rood en paars ook een geliefde combo worden, schat ik…


LucasArts wil gaan samenwerken met Rare en Nintendo voor een nieuw oldskool vechtspel in het Star Wars universum: Starkiller Instinct.



Starkiller is duidelijk in vorm in dit knetterende actieavontuur in een Galaxy far, far away. Zeker weten dat ik dit najaar helemaal los ga met mijn blauwgroene laserzwaard combo!

- + Ik zeg het nog één keer: dubbele lightsabers!
- + Meer vernielen.
- + Spannende verhaallijn en dito locaties.
- − Nog steeds niets gezien van de puzzels.



STAR WARS: THE FORCE UNLEASHED II
PC / PS3 / XBOX 360 / Wii / DS / PSP
LUCASARTS / ACTIVISION
OKTOBER 2010

KANE & LYNCH 2: DOG DAYS

Rauw, onconventioneel en ranzig; dat is het gevoel dat Kane & Lynch 2 Jan momenteel bezorgt... en een hele grote grijns op zijn smoel.

Kane & Lynch 2 heeft als subtitel Dog Days en die titel had niet beter gekozen kunnen zijn. Het maniakale duo mag dan weten hoe met een machinegeweer om te gaan, eigenlijk zijn ze net even een maatje te klein voor de hoeveelheid stront die ze veroorzaken in Sjanghai.
Een ogenschijnlijk simpele klus loopt fout en vanaf dat moment is het rennen, knallen en wegduiken geblazen, waarbij het tweetal vanzelfsprekend een spoor van lijken en vernieling achter zich laat.
Als opgejaagde straathonden blaffen Kane & Lynch zich hees, maar het aanhoudende drama en de continue stroom vijanden overschaduwen de onverschilligheid en de alles-of-niets attitude van de twee. Je voelt aan alles dat dit slecht af gaat lopen.



Er schijnt een level te zijn waarin Kane en Lynch zo'n vorkheftruck hebben uitgerust met messen. Het wordt dan een mes en vorkheftruck.

MULTIPLAYER: WIE VERRAADT WIE?

De multiplayer van Dog Days is een aparte vermelding waard. De opzet met acht spelers tracht je vier miljoen dollar te bemachtigen, het geld wordt daarna verdeeld. Je dient in te breken, beveiliging te omzeilen, geld te stelen en weg te komen met een busje. Echter, cops en SWAT teams proberen je neer te halen.
De crux zit 'm in het feit dat je halverwege een van je medecriminelen neer kunt knallen en er met zijn geld vandoor kunt gaan. De andere spelers zullen hiervan op de hoogte gesteld worden en vervolgens op jou gaan jagen... of niet.
Het kan ook zijn dat je met twee criminelen bij de bestuurder van het vluchtbusje komt, hem de helft van het geld biedt en maakt dat je wegkomt. Ook dat zal de rest van het criminele team niet waarderen, en de rondes erna zul je dan ook zeker belaagd worden door de spelers die je in de steek hebt gelaten. Anderzijds, je moet samenwerken anders kun je die vier miljoen überhaupt niet stelen.
Kortom: de spanning die dit oplevert is ongekend omdat je de hele tijd niemand kunt vertrouwen. Meer geld levert snellere upgrades en perks op, maar zorgt er ook voor dat je mensen je meer gaan haten. En als je niet mee kan komen met de rest van het team bij een vlucht, kun je tevens worden afgeknald omdat men geen zin heeft om op je te gaan wachten.
Iedereen die de bankovervalscène van de The Dark Knight heeft gezien... zo'n sfeertje dus. Het mooie is dat je deze keer The Fragile Alliance mode (zo heet ie) ook offline kunt spelen met zeven computergestuurde bots aan je zijde. Daarnaast kun je in co-op met zijn tweetjes de hele singleplayer Story mode doorlopen.

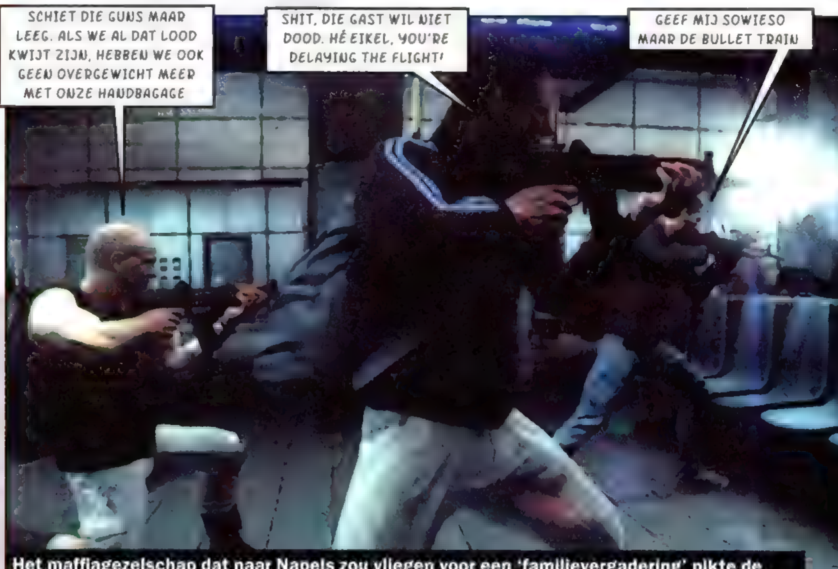


DOCU-SHOOTER

Of Kane & Lynch 2 ongeschonden uit de strijd zijn gekomen op het moment dat de eindcredits voorbij rollen, blijft afwachten. DLC lijkt te hinten in die richting maar het zou ook zo maar kunnen dat de twee losgeslagen projectielen als Bonnie & Clyde in 'a blaze of glory' ten onder gaan.
Maar zover is het voorlopig nog niet. Zelf noemen de makers K&L 2 een docu-shooter. Als speler hou je voortdurend het gevoel alsof er een cameraman achter je (Lynch) aan rent terwijl je je staande probeert te houden te midden van de vele paniekerige shootouts. De 'over-de-schouder' camera schudt en wiebelt heen en weer en dat geeft de game, samen met de diverse filters, een rauwe en gritty touch.

RAUWE VIBE

Tegelijkertijd verhullen de makers op deze manier dat het spel technisch allesbehalve tot de top behoort. Nu hoeft zeker niet elke third-person shooter het niveau Uncharted 2 of Gears of War 2 te halen, maar de techniek achter K&L 2 is wel een tikje achterhaald.
Middels de YouTube look en de filters krijgt de game echter toch een eigen vibe en stoor je je geen moment aan het feit dat je niet de allermooiste game zit te spelen. Sterker, de look past helemaal bij het smerige wereldje waarin het duo zich begeeft.



Het maffiagezelschap dat naar Napels zou vliegen voor een 'familievergadering' pikte de vertragingen vanwege de aswolk niet langer.

YNCH 2

JAN VOELT ZICH OPGEJAAGD

Die smerige, rauwe vibe vertaalt zich ook in de actie, die niet anders dan chaotisch en panisch genoemd kan worden. Ik voelde me voortdurend opgejaagd.

PANIEK

Zo speelde ik een scène waarbij ik me midden op straat bevond. Terwijl ik samen met Kane in een auto een crimelord in veiligheid probeerde te brengen, wordt de wagen geramd door een bende bivakmutsen. Foute boel dus en de stront raakt de ventilator.
Iedereen, inclusief de politie, begint te schieten. Klodders bloed spatten tegen de camera, er wordt geschreeuwd en gevloekt en je hebt meer dan ooit het gevoel dat je midden in de shit beland bent. Rennen, wegduiken, schieten, cover zoeken… Je kunt zelfs een gijzelaar gebruiken als menselijk schild en 'm door z'n kop schieten om tijd te winnen, aangezien omstanders even van slag zijn door deze brute actie. Inderdaad, in K&L 2 geen prijzen voor normen en waarden. Het is overleven, ten koste van alles en iedereen.

BESTURING KAN BETER

Zoals bij alle IO Interactive games ligt ook hier de moeilijkheidsgraad hoog. Dit is een game waarin je hoe dan ook meerdere keren neergaat en dat heeft ook te maken met de ietwat stroeve besturing.
Nu bestuurt Lynch in Dog Days al een stuk beter dan in zijn voorganger, maar ook in dit tweede deel vervalt IO soms in kleine foutjes. Het coversysteem werkt maar je dient wel meerdere knoppenhandelingen uit te voeren om van A naar B te rennen/glijden/rollen… zaken die met Nathan Drake en Marcus Fenix onder de knoppen zoveel natuurlijker gaan.
De controls zijn op dit moment echter nog alles behalve final en de makers hebben nog tijd om de boel te tunen.

Maar zelfs als de besturing blijft zoals ie op dit moment is, kan ik er wel mee leven. Deze aangename chaos, die rauwe manier van actie, de 'ik ren maar snel verder en ik zie wel waar ik uitkom' aanpak van de missies en de keiharde manier waarop de actie in beeld komt, is het waard om gespeeld te worden.



Mannetjes van achteren pakken had Kane geleerd op de priesteropleiding.



Als ik zo'n nummer als 'In Over My Head' hoor, krijg ik altijd de neiging om Kane te lynchen.

"HET IS OVERLEVEN, TEN KOSTE VAN ALLES EN IEDEREEN."





Een subtiele hint dat Kane en Lynch een best stel zijn, is de aanwezigheid in de levels van allerlei beststelbusjes.

VERWACHTING

Kane & Lynch 2 verbetert, zoals het zich nu laat aanzien, de voorganger op vele fronten zonder z'n rauwe, compromisloze karakter te verliezen. Hopelijk wordt er nog wat aan de besturing getuned want die kan nog wel wat strakker. De unieke opzet van de multiplayer geeft opnieuw het eigenzinnige karakter van deze franchise aan.

- + Gritty stijl.
- + Je rolt van de ene chaotische situatie in de andere.
- + Briljante opzet multiplayer.
- + Veel verbeteringen ten opzichte van zijn voorganger.
- − Overkill shaky cam en filter look?
- − Besturing voelt nog wat stroef.



JAN

KANE & LYNCH 2: DOG DAYS
PC / PS3 / XBOX 360
IO INTERACTIVE / EIDOS / SQUARE ENIX / BIGBEN INTERACTIVE
27 AUGUSTUS 2010

VANQU

Na het Vanquish tripje in Tokio mocht Steven nu langs bij Sega's kantoor in Nederland om daar dezelfde pre-viewcode te checken. Deze keer mocht hij deze veelbelovende sci-fi shooter echter daadwerkelijk spelen. Zou dat tot andere inzichten hebben geleid?

Grote man achter Vanquish is Shinji Mikami, en dat is natuurlijk geen onbekende in ons wereldje. De man heeft een waslijst aan grote titels op zijn naam staan, met het eerste Resident Evil deel waarschijnlijk als hoogtepunt. Maar ook Devil May Cry hoort thuis op deze lijst, en met name die game is een goed voorbeeld van een zekere stijl van Japans gamedesign die we ook in Vanquish terugvinden, en die voor een ijzersterke gameplay ervaring zorgt.

FLOW & DYNAMIEK

Het is lastig om deze kwaliteit te benoemen, maar het komt allemaal neer op de flow en dynamiek van de gameplay.

Veel Japanse toppers kennen een bepaalde feel wat betreft besturing. Zo worden de 'shoto' en 'charge' characters binnen de Street Fighter serie gekenmerkt door een bepaalde aaneenschakeling van knoppen en D-Pad inputs die het geheel interessant maken. Dit gaat verder dan het uitvoeren van combo's. Het zit 'm vooral in de afwisseling tussen (en het timen van) het springen en invoeren van de commands voor de speciale aanvallen. Een simpel concept dat is aangekleed met veel extra elementen, maar de basis is de kracht van de gameplay.

Bij Devil May Cry is eveneens een bepaalde flow aanwezig, die wordt opgebouwd uit het met lock-on knallen, vijanden de lucht in slaan, verder rammen in de lucht, en vervolgens de tegenstander hard op de grond meppen en achtervolgen met een fatale klap. Ook dit wordt verder aangekleed met interessante elementen en meerdere opties, maar wederom is de basis de kracht van de gameplay.

Vanquish heeft net zoals alle grote Japanse toppers een krachtig raamwerk waarop de gameplay rust. En het is dit raamwerk waaraan de game zijn hoge kwaliteit te danken heeft.

INDRUKWEKKEND

Hoofdverantwoordelijk voor de aantrekkingskracht die het knalwerk heeft, is de rocket slide, waarbij je, aangedreven door afterburners, op je knieën door de levels kunt racen (totdat de hieraan gekoppelde meter leeg is uiteraard).



Ach jongens, ik deed de rocket slide eind jaren '80 van de vorige eeuw al. Je wilt niet weten hoeveel chicks ik daarmee in de disco versierd heb...



(Door: **Raytax**)
Bij mijn vriendin is ie roze...



(Door: **kemphaan**)
Nieuw bij multimate, doldwaze las-weken.



(Door: **Azrha**)
Nog wat leuke screenshots van Blur.



(Door: **JJ (Je bent nog niet Jarig)**)
Nèh, ik vind Muscle March toch net iets leuker.

ISH

STEVEN ZET 'M OP Z'N LIJSTJE





GRAFISCH BETER DAN VERWACHT

Toen ik terugkeerde van de presentatie van Vanquish in Tokio was ik al enthousiast, maar dat kwam niet door de grafische kwaliteiten van de game. Ik vond alles er aardig uitzien, maar zeker niet indrukwekkend. Nu ik de game in alle rust zelf op een mooie HD TV heb kunnen spelen (in plaats van een demo te zien die door een beamer werd geprojecteerd) heb ik echter een veel betere indruk gekregen van de graphics. Zowel de character models als de omgevingen zitten vol kleine details en zijn uiterst sfeervol dankzij de mooie belichting.
Vanquish moet het dus niet alleen van de gameplay hebben, ook technisch zal de shooter zijn mannetje staan.

TRANSFORMERENDE WAPENS

Ondanks de scifi setting ben je overwegend met hightech uitvoeringen van bestaande vuurwapens in de weer. Er is uiteraard niets mis met laserwapens, maar de impact en het geweld van kogels hebben onbetwist een bepaalde charme. De visuele chaos die de overvloed aan roodgloeiende projectielen oplevert, zorgt ervoor dat je daadwerkelijk het gevoel hebt bij een bikkelhard conflict betrokken te zijn.
Je kunt met de D-Pad jouw wapen in verschillende modellen transformeren, wat met een mooi effect in beeld wordt gebracht. Je kunt maximaal vier verschillende functies gebruiken, maar deze wel aanpassen tijdens een missie door een bepaald wapentype 'op te pikken'. Denk hierbij aan standaard kost als assault rifles, shotguns, pistolen en sniper rifles.

GROTE ROBOT

Het hoogtepunt van mijn speelsessie was het gevecht met een enorme Russische gevechtsrobot. Vanaf het moment dat deze uit de grond knalt, is het tijd voor opperste concentratie.
Het gevecht doorloopt meerdere stadia en vraagt verschillende tactieken. In eerste instantie zul je vooral op afstand blijven en met name turrets gebruiken om zijn spinachtige ledematen weg te knallen. Als de robot in fase twee een menselijke vorm aanneemt, is het tijd om van dichtbij zijn zwakke punten te grazen te nemen en zo toegang te krijgen tot zijn kern.
Omdat je tegenstander een indrukwekkend en divers arsenaal heeft - naast grote machinegeweren gebruikt hij ook overweldigend veel raketten en heeft hij de beschikking over een alles vernietigende laserstraal - ben je in cover nooit voor lange tijd veilig. Het is knallen of neergeknald worden.

Een goede tweede is het slowmotion effect dat je in kunt schakelen als je over objecten heen springt of je ergens tegen afzet om zo weg te springen.



In de praktijk betekent dit dat je uit je dekking springt en in slowmotion een drietal vijanden neerknalt. Vervolgens gebruik je de rocket slide om een vierde vijand omver te rammen, en in een achterwaartse sprong wederom vanuit slowmotion een paar vijanden uit te schakelen. Nu moet je alleen nog naar een nieuwe veilige plek sliden, waar je je volgende stappen kunt bepalen terwijl je boostmeter weer herlaadt.
Tussen dit soort acties door knal je vanuit cover, genees je een gewonde teamgenoot en geniet je van de algehele chaos om je heen. Dit alles klinkt misschien simpel en weinig vernieuwend, maar aangekleed met de overige gameplay en het tempo en de hectiek van de actie, levert dit een ervaring op die onwaarschijnlijk verslavend en indrukwekkend is.

> "EEN VERSLAVENDE EN INDRUKWEKKENDE ERVARING."

DIKKE BAK HERRIE

Vanquish doet mij op veel fronten aan Bayonetta denken. Op soortgelijke wijze is de actie volledig over de top en het spelen evenmin een rustgevende ervaring.
Hectische jazzy deuntjes hebben in dit geval plaatsgemaakt voor drukke techno beats, die samen met de kogelregens, rondvliegende raketten en ontploffingen voor een dikke bak herrie zorgen. En omdat het tempo van het spel opvallend hoog ligt, is een vergelijking met een achtbaanrit niet vergezocht. Uiteraard verwacht ik veel afwisseling in de omgevingen en zullen er ongetwijfeld wat rustigere onderdelen zijn, maar in grote lijnen zal de actie hard en snel worden.
Het verhaal is overigens minder wazig dan bij Bayonetta. De gouwe ouwe strijdbijl tussen Amerika en Rusland is weer eens opgegraven en afgestoft. De paar cut-scenes die ik tegenkwam, zagen er mooi uit en het verhaal speelt absoluut een prominente rol in de ervaring, zoals het hoort bij een pure singleplayer game.

VERWACHTING

Vanquish is met stip binnengekomen op mijn eindejaarsverlanglijstje.
Ik verwacht dat de game zich zal kunnen meten met de grote westerse shooters, zonder zich te vergrijpen aan imitatie. Vanquish blijft trouw aan zijn Japanse roots, en dat kan ik sowieso erg waarderen.

- + Super snelle actie die niet gaat vervelen.
- + Complete chaos tijdens vuurgevechten.
- + Grafisch erg sfeervol met veel kleine details.
- + Stoere setting en interessante design van technologie.
- − Is de Story mode lang genoeg om de afwezigheid van online modes op te vangen?


STEVEN

VANQUISH
PS3 / XBOX 360
PLATINUM GAMES / SEGA
Q4 2010

HALO R

Normaal gesproken schrijven wij geen previews van open bèta's, want ja, daar kunnen onze moeders ook in. Maar natuurlijk is de bèta van misschien wel de grootste shootersensatie ter wereld een ander verhaal. Wouter stond er dan ook op om zijn ervaringen met de multiplayer testfase van Halo: Reach te delen met de, zoals hij jullie altijd noemt, Hooggeëerde Lezers.

Terwijl de Master Chief zich richt op het zingen van foute, Duitse popsongs en de crew van ODST aan het chillen is aan de kusten van de planeet Roost, is effe een stukkie in het verleden op de planeet Reach een oorlog gaande. Een oorlog tussen Spartans en Elites, een harde oorlog op desolate plekken met onbekende wapens.
Met een lichte kriebel in m'n onderbuik start ik de Reach multiplayer op. Zal het de lange lijn in topvermakelijke multiplayer modes weten te evenaren? Kan Halo zich nog steeds meten met de harde concurrentie van die moderne oorlogsknallers? Ben ik nog wel in staat om needles, plasmaschoten en kogels door helmen en Predator-achtige smoelen te schieten?

ROESTIG

Op die laatste vraag is het antwoord vrij simpel: na een aantal maanden Halo 3 nauwelijks aangeraakt te hebben en veel meer bezig te zijn geweest met de Firefight mode van ODST, was ik de fijne kneepjes van het Halo multiplayen volledig kwijt. En natuurlijk waren die fijne kneepjes ook nog eens behoorlijk aangepast; dus werd ik de eerste tien potjes lichtelijk gepwnd.
Het duurde gelukkig niet lang voordat ik de armor abilities (wat wel als de grootste verandering gezien mag worden), de tactieken van de nieuwe modes en de lay of the land (indeling van de maps) een beetje onder de knie had.
Tussen de potjes door genoot ik van het geluid van credits die op m'n rekening werden gedropt terwijl ze tegelijkertijd mijn level opschroefden, waarna ik met m'n verkregen casheroo nieuwe stukkies armor kocht. Dit is simpelweg een extraatje en heeft geen enkele invloed op de gameplay, zoals bijvoorbeeld in een Modern Warfare of Battlefield. Want dit heeft geen flikker te maken met die games, mensen! Dit is een heel ander balspel, dit is modderfokking Halo!

ARMOR ABILITIES

Aan het begin van een potje Reach MP kan je, op een aantal modes na, kiezen tussen vier verschillende armor abilities en daarbij horende wapens.
Armor Lock is een soort schild waarbij de Spartan (niet voor Elites) zijn vuist op de grond ramt en zo een paar seconden onkwetsbaar kan blijven. Dit is niet alleen een manier om het onvermijdelijke uit te stellen, want het is me vaak genoeg gebeurd dat ik stond te wachten totdat zo'n Guard 'uitgelocked' was en iemand me van een andere kant gankte. En dat is wat Halo vet maakt, die spontane, onverwachte shit.
Active Camouflage is de stealthmode die de Arbiter in Halo 2

OP REACH KILL JE MET

NEEDLE RIFLE
De geweer versie van een Needler. Je moet er even aan wennen en vergeet niet te zoemen, maar dan kan je iemand met vijf schoten op het hoofd in een roze mist laten ontploffen.

DESIGNATED MARKSMAN RIFLE
Schiet een stuk minder kogels per seconde af dan de oude, vertrouwde Battle Rifle maar lijkt daar verder wel veel op.

GRENADE LAUNCHER
Erg lastig in gebruik omdat de granaten een keer stuiteren, en je moet na elk schot een flinke tijd herladen. Hou je de trigger ingedrukt dan ontploft de granaat als je hem weer loslaat.

PLASMA LAUNCHER
Met deze lichtelijk overpowerde sticky launcher kun je vier plasma grenades tegelijkertijd afvuren. Werkt ongeveer net zo als de Spartan Laser, maar is een stuk bruter en gevaarlijker. Double, Triple of zelfs Overkills zijn een gebakje met dit monster.

PLASMA REPEATER
De Plasma Repeater kun je met een druk op de reload knop afkoelen, maar hij blijft altijd wel knallen. Een gekoelde Repeater schiet echter sneller, en dat is wat je wilt.

FOCUS RIFLE
Een kruising tussen een Covenant Sniper Rifle en een Sentinel Beam. Even gevaarlijk als ie er funky uitziet en een gewild wapen op de Powerhouse map.



"BIZARRE, VERRASSENDE EN ONGELOOFLIJK HECTISCHE ACTIE."

EACH

WOUTER SPEELT DE MULTIPLAYER BÈTA

had, en dus op zich niets nieuws. Sprint is een stukje rennen en zeer handig voor Oddball, Capture the Flag of andere modes waar je haast bij moet hebben.
Jetpack is de shit! Deze rugzakvliegmachine zorgt ervoor dat de actie van Halo nog meer verticaal gaat, en hoewel deze ability niet voor alle modes even handig is, zorgen de uit de lucht schietende en flikkerende Spartans voor een dikke laag extra Halo-physics-hilariteit.
De laatste ability, Evade, is alleen voor onze grote vrienden de Shangheili en is niet veel meer dan een koprol. Klinkt simpel en niet bepaald een gamechanger, maar onderschat de handigheid hiervan niet! Met één druk op de knop duik je weg van een granaatontploffing en een Evade gevolgd door een mep met een energy-sword is een bizar dodelijke combinatie. Bovendien kan zo'n koprol direct gevolgd worden door een tweede, waardoor zo'n Elite een flink wendbare knakker wordt.


Als je vlakbij de snelweg recreëert, noem je dat bermtoerisme. Als je in landen als Afghanistan gaat kijken na een aanslag op een konvooi, noem je dat bermbomtoerisme.

HALO IS CHAOS

Bewapend met je opgetuigde armor trek je een flinke lading aan nieuwe modes binnen, waarvan ik Invasion, Generator Defense en Headhunter veruit de vetste en meest vernieuwende vind.
Invasion op de map Boneyard is een redelijk strategische toestand waarin Spartans een aantal punten moeten verdedigen tegen een bende Elites. De mode lijkt op een verkorte versie van Rush uit Battlefield 2, met als verrassing op het einde een CTF-achtig gedeelte waarin de Shangheili een zware Data-Core naar een bepaald punt moeten sjouwen. Dolle pret, helemaal aangezien het de enige mode in de bèta is waarin je met voertuigen aan de gang kan (hoewel de map zich daar naar mijn bescheiden mening niet perfect voor leent). In feite kan je namelijk maar op één groot open veld een beetje tanken en bansheeën, een plek waar eigenlijk alleen echte gevechten ontstaan in het laatste Capture the Data-Core gedeelte. Niettemin is Invasion vet, helemaal omdat je achter je teamgenoten kunt spawnen, iets dat de hele ervaring een extra laagje spanning geeft.
Generator Defense zijn korte, heftige potjes waarin wederom een Covenant versus UNSC battle gaande is. Drie Elites moeten Generators kapot maken, maar de Spartans kunnen deze drie over de map verspreide apparaten 'locken', waardoor ze een tijdje beschermd worden door een krachtveld. Timing is voor de verdedigende kant essentieel en de aanvallende Elites moeten goed gebruik maken van de verschillende spawnpoints en rap zijn als een dolle.
Headhunter is een Free for All (Wolf die alleen is) mode en veel hectischer dan dit valt voor een normaal mens niet te behappen. Schiet een dude neer en hij dropt een schedel die je moet oppakken. Je kunt er meerdere met je meetorsen maar dan verschijnt het aantal skulls dat je bij je hebt groot boven je hoofd, iets dat iedereen op de map kan zien. Zaak is de koppies zo rap mogelijk naar twee steeds van positie veranderende punten te brengen en ik zeg je, dat is totale madness. De ene pijnlijke situatie volgt de andere op (drop je tien schedels omdat je vlak voor een droppunt door je kop geschoten wordt, dan kan je uit woede best wel eens de keel van je schattige zusje dichtknijpen) en anders dan bij een Oddball zijn de gevechten óveral gaande. Maximale chaos, maximale fun, maximale frustratie.

WERVELWIND

Halo is eigenlijk de Laatste der Mohikanen. De echt grote multiplayer (shooter)games streven meer naar realisme, naar het 'echte oorlogsgevoel',
maar de MP van Bungie gaat voor pure, razendsnelle fun. Je zult niet hard scoren als er geen pure adrenaline door je aderen giert, je bent kansloos als je niet op het puntje van je stoel zit, je wordt nooit een topper als je langzamer bent dan de wind. Halo: Reach houdt gelukkig nog steeds vast aan dit inmiddels vrij oude principe en laten we de lord daarvoor danken.
Halo is niet verslavend omdat je nieuwe wapens kunt unlocken of omdat het allemaal zo realistisch is; het trekt je steeds weer online omdat het een wervelwind van bizarre, steeds verrassende en ongelooflijk hectische actie is... en dat geldt ook voor Reach, dat kan ik na het spelen van de bèta met knalharde zekerheid zeggen. ✪

HÉ, EEN NIEUW GEZICHT

KLOPT, IK BEN HET NIEUWE AFDELINGSHOOFD. HEEFT VERDER NIET VEEL OM 'T LIJF, HOOR.

BARST! ZE HADDEN ME NOG GEWAARSCHUWD DAT ER KOPPEN GINGEN ROLLEN.


HALO mag je beschouwen als een eredivisionist onder de games. Eigenlijk zouden de Spartans dus niet meer mee mogen doen...

VERWACHTING

De Reach multiplayer is geen compleet andere ervaring dan die van de vorige Halo's, maar laten we eerlijk zijn: dat willen we ook niet! De bèta heeft al genoeg nieuwe modes, wapens en snufjes om een fantastische nieuwe MP te garanderen en het wordt alleen maar beter... en meer... en grootser...

+ Armor abilities vergroten de Halo madness.
+ Invasion, Headhunter en Generator Defense zijn verrassend, maar passen toch perfect in de Halo MP stijl.
+ Lekkere nieuwe wapens.
− Misschien iets minder anders dan je had gehoopt?


WOUTER

HALO REACH
XBOX 360
BUNGIE / MICROSOFT
SEPTEMBER 2010



LARA CROFT AND THE GUARDIAN OF LIGHT

JAN BEKIJKT LARA VAN BOVEN

Volgens de makers is het nieuwe avontuur van Lara Croft geen nieuwe Tomb Raider game. Huh? Jan geeft tekst en uitleg.



De Tomb Raider games mogen de laatste jaren dan wat minder succesvol zijn geweest, de archeologe doet nog altijd miljoenen gamersharten sneller kloppen. Toch wordt het tijd dat de serie echt eens een keer iets nieuws gaat doen, en in dat opzicht is Lara Croft and the Guardian of Light een dappere poging. Het betreft hier niet 'het grote nieuwe hoofdstuk' in de Tomb Raider serie maar een download only game die je qua grootte en ambitie kunt vergelijken met Epic's Shadow Complex.
Crystal Dynamix heeft al aangegeven meer van dergelijke "tussenavonturen" te gaan releasen om zo langer aan de grote Tomb Raider games te kunnen werken, en tegelijkertijd de fans aan zich te blijven binden.

"HET LIJKT MEER TE WORDEN DAN EEN SIMPEL TUSSENDOORTJE."

SPIEGELTJE, SPIEGELTJE

De makers gooien bewust het roer om in deze DLC game. Om te beginnen speel je de game niet alleen met Lara maar ook met een sidekick. Ten tweede is de game speelbaar vanuit een isometrisch perspectief (schuin van boven). Je kunt dus niet meer de hele tijd naar de billen van Miss Croft kijken, maar hebt meer zicht op de wereld met daarin Lara en Totec die samen puzzelen, klimmen en klauteren.
Totec is de Guardian of Light uit de titel. De plaats van handeling is Zuid-Amerika waar Totec de geheimzinnige Mirror of Smoke beschermt, maar natuurlijk verschijnt er een schurk die de spiegel steelt voor snode doeleinden. Lara en Totec trachten de spiegel terug te krijgen, maar voor het zover is, ben je heel wat uurtjes verder.
Door de nieuwe cameraview komen de personages veel kleiner in beeld dan gebruikelijk bij een Tomb Raider game en doet het spel qua camerawerk meer denken aan de Diablo serie.
Ook al is het op de screenshots niet goed zichtbaar; technisch staat de game z'n mannetje. De game draait op de Tomb Raider: Underworld engine en huisvest fraaie licht- en zwaartekrachteffecten.

SCHILD, SPEER, TOUW

De introductie van Totec levert een aardige twist in spelmechaniek op. Als je de game in je eentje speelt, zal de computer Totec aansturen. Maar logischer en leuker wordt het wanneer een tweede speler van vlees en bloed in co-op Totec onder de knoppen neemt. Sterker, de game is ontworpen met het oog op co-op, aangezien de meeste puzzels en obstakels zich richten op samenwerking.
Een voorbeeld daarvan vinden we in het openen van een deur waarvoor twee personen nodig zijn om twee hendels om te zetten. Anderzijds kan Lara een lijntje uitwerpen naar ver gelegen objecten om zo voor Totec een route te creëren die hij klimmend af kan leggen.
Totec op zijn beurt heeft ook wat trucjes achter de hand. Hij kan een speer in muren en voorwerpen gooien, die Lara dan kan gebruiken als opstapje. Daarnaast heeft hij een schild waarmee hij Lara kan beschermen of dat kan dienen als trapje om richels of platformen te bereiken.

ARCADE

De gameplay neigt wat meer naar arcade, waarbij het schieten met guns (of een heuse vlammenwerper!) simpel maar doeltreffend ingezet wordt tussen het klimmen, springen, klauteren en puzzelen door. Bij laatstgenoemde onderdeel doen enorme raderwerken, machinerie en verschuivende plateaus een beroep op je grijze massa maar, zoals het er zich naar uit laat zien, wordt 't nooit heel moeilijk.
Als alles goed is, mogen we aan het einde van de zomer afdalen in de Zuid-Amerikaanse tombes. ✪


De budget-versie van De Gouden Kooi. Terror Jaap had er in ieder geval niet in gekomen.

LEADERBOARDS

Al spelend verdien je, alleen of als team, voortdurend punten. Ga je af, dan zakt de score, overwin je obstakels, kraak je puzzels en schakel je vijanden uit, dan bouw je je score uit.
Je prestaties komen terecht op leaderboards waardoor de verleiding van het herspelen van de levels alleen maar groter wordt.



VERWACHTING

Deze download only Lara lijkt meer te worden dan een simpel tussendoortje. [illegible]

- \+ Co-op.
- \+ Klassieke Tomb Raider gameplay, maar net even anders.
- \+ Sidequests & alternatieve routes.
- − Nog weinig bekend over lengte en prijs.


JAN

LARA CROFT AND THE GUARDIAN OF LIGHT
PC / PS3 / XBOX 360
CRYSTAL DYNAMIX / SQUARE ENIX / BIG BEN
Q3 2010

LINE-UP NAMCO BANDAI

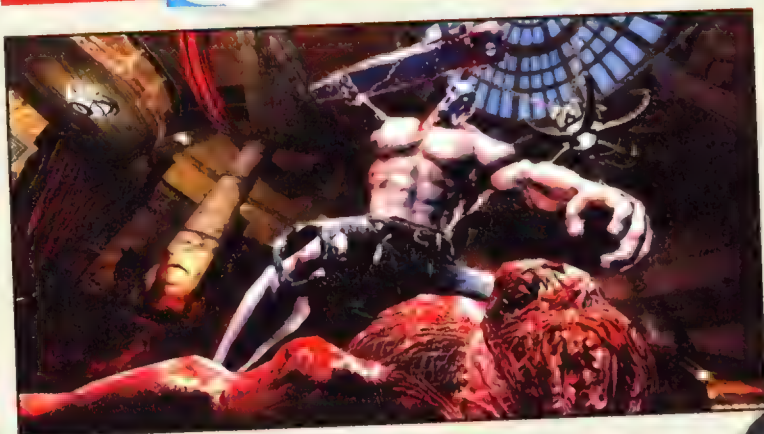
Naar interessante plaatsen vliegen om nieuwe games te checken, gratis champagne zuipen, in een luxe hotel overnachten en de volgende dag nog even chillen op het strand. Jurjen doet dit werk alweer een tijdje, maar de perstrips gaan 'm nooit vervelen. Dit keer vloog hij naar een redelijk zonnig Barcelona om een tritsje games van Namco Bandai te bekijken. De meest interessante zet hij hieronder in het zonnetje.

SPLATTERHOUSE

(XBOX 360 / PS3)

Jij bent: Rick, een Amerikaanse tiener die een demonisch masker opzet om als een meedogenloze spierbonk tegen andere griezels te knokken.
Typisch Splatterhouse: Je staat op een lift die plotseling tot stilstand komt. Er verschijnen vijanden op de lift. Jij moet ze verslaan, desnoods door hun armen af te rukken en ze ermee om de misvormde oren te meppen.
Plus: Aardige comic book-stijl en muzikale ondersteuning van o.a. Lamb of God, High on Fire, The Haunted en Municipal Waste.
Plus: Zo'n 5 - 10 procent van de game is zijwaarts scrollende platformactie.
Min: Zo'n 90 - 95 procent is 3D knokactie die minder over-the-top is dan had gemoeten.
Min: Niet slecht maar wel monotoon. Je wandelt van cliché naar cliché, sloopt steeds dezelfde vijanden, en zelfs de eindbazen stellen niet veel voor.

Vooruitzicht:



MAJIN AND THE FORSAKEN KINGDOM

(XBOX 360 / PS3)

Jij bent: Een kereltje dat als een Perzische prins door omgevingen kan springen en ook een aardig robbertje kan knokken. De grootste vijanden laat je echter aanpakken door de Majin (een kruising tussen Shrek, Treebeard en Gaia, maar dan schattig) die je volgt.
Typisch Majin: Je laat Majin zijn mond vullen met water om hem vervolgens boven een schoepenrad leeg te laten lopen, zodat het rad gaat draaien en de deur wordt geopend.
Plus: Duidelijk geïnspireerd door de games van Team ICO (in het bijzonder Ico en de eerste beelden van The Last Guardian).
Plus: De groeiende vermogens van Majin moet je gebruiken in behoorlijk originele puzzels.
Min: Toch minder verheven en betoverend dan de games van Team Ico.
Min: Majin lult te veel (en steeds hetzelfde).



Vooruitzicht:

KNIGHTS CONTRACT

(XBOX 360 / PS3)

Jij bent: Heinrich (echt waar!), een lompe, beresterke, zelfs onsterfelijke vechtersbaas die huishoudt als een Kratos, maar dan met de zeis van Dante. Daarbij wordt hij op de voet gevolgd en gesteund door Gretchen, een kwetsbaar heksje dat jij moet beschermen. Maar ze kan ook als een Bayonetta magisch geweld loslaten op de Homunculi die je belagen, en zelfs van die groteske torture moves gebruiken.
Typisch Knights Contract: Op het plein voor een gotische kerk verschijnt een reusachtige hagedis, Gretchen pint zijn poot vast met een magische speer, zodat Heinrich het beest met zijn zeis kan bewerken. Als afsluiter laat Gretchen een enorme guillotine verschijnen die Heinrich middels een QTE gebruikt om het hoofd van de hagedis van de romp te scheiden.
Plus: De scènes waarin Heinrich, Gretchen oppakt om haar in veiligheid te brengen zijn aandoenlijk.
Plus: Gezellige Japans-Duitse sfeer met winterwonderlanddorpjes en verhalende elementen uit Goethe's Faust.
Min: Net als bij Dante's Inferno bekruipt me het 'net geen God of War'-gevoel.

Vooruitzicht:



HARTVERWARMEND

JURJEN ZIET HET ZONNIG IN

"HET ZOMERSE GEVOEL STRAALDE DOOR IN DE GAMES."

THE WITCHER 2

(PC)

Jij bent: Geralt of Rivia, een freelance monsterjager, net als in de voorganger. En je gaat op RPG-avontuur in Middeleeuwse omgevingen die er dit keer nog veel fraaier uitzien dan in de voorganger.
Typisch Witcher: Om je vriend Dandelion van de galg te redden, kun je kiezen voor een gewelddadige aanpak óf lullen met de baas van het dorpje tot die het nut ervan inziet je makker vrij te laten.
Plus: De geheel nieuwe engine staat garant voor betoverend mooie plaatjes.
Plus: Er zit weer lekker veel erotiek (en meer!) in de game.
Plus: Je kunt nu overal bovenop klimmen en over hekjes springen, wat het sandbox-gevoel van de game zeker ten goede komt.
Plus: Coole eindbaasgevechten met verschillende fases die zowel je behendigheid als vindingrijkheid op de proef stellen.

Vooruitzicht:



TEST DRIVE UNLIMITED 2

(XBOX 360 / PS3)

Jij bent: de bezitter van een groeiend aantal luxe tot super-de-luxe wagens, waar je dit keer ook echt omheen kan lopen om ze te bewonderen. Je kunt er in deze Massively Open Online Racing Game mee gaan cruisen en racen op 930 kilometer asfalt en off-road wegen die het overtuigend nagebootste Ibiza rijk is. Een herziene versie van het Hawaii uit de vorige versie kan worden vrijgespeeld.
Typisch Test Drive Unlimited 2: Nadat je die rode Ferrari toch maar oranje met groen hebt gespoten en er vier grote stickers van pinguïns op hebt geplakt, ga je met die verneukte bak lekker een eindje cruisen langs de kust. Bij het vallen van de avond sta je even stil op een berg om te kijken hoe in het dorp beneden de lampjes aangaan.
Plus: Een heerlijk ontspannen 'doe wat je wilt'-gevoel; dit keer kun je tijdens het cruisen ook geld verdienen door bijvoorbeeld een bepaalde snelheid een tijdje vast te houden of jumps te maken, terwijl de verregaande mogelijkheden om online met vrienden de racefun te delen en clubs te beginnen, in potentie je jarenlang bezig houden.
Plus: Het ronken en racen is overtuigender dan in de voorganger.
Plus: Je kunt op het eiland gaan speuren naar autowrakken. Als je er genoeg hebt verzameld, worden de onderdelen samengevoegd om een nieuwe, exclusieve wagen voor je te maken.

Vooruitzicht:



ENSLAVED: ODYSSEY TO THE WEST

(XBOX 360 / PS3 / PC)

Jij bent: Monkey, een aapachtige kerel die uitblinkt in rauwe kracht, snelheid en lenigheid. Via een hi-tech hoofdband sta je in verbinding met de broze Britt, een meisje dat jou als slaaf gebruikt... maar dat doet ze alleen maar om te kunnen overleven, hoor. Naarmate hun band tijdens de omzwervingen door een postapocalyptisch New York intiemer wordt, rijst de vraag: wie heeft hier controle over wie?
Typisch Enslaved: Terwijl Monkey als een Nathan Drake langs instortende gebouwen springt en klimt naar de hijskraan die hij wil gebruiken om voor Britt een brug over een ravijn te maken, wordt het meisje aangevallen door een organische bewegende drone die lijkt op een kruising tussen een pitbull en een T-Rex.
Plus: Heel fijne, tikje artistieke spelopzet met overtuigende personages en een fascinerend verhaal waarin heerlijk heftig voelende gevechten samensmelten met knap bedachte omgevingspuzzels.
Plus: Ninja Theory werkt samen met Andy Serkis (vooral bekend als Gollem in de Lord of the Rings-films) als co-regisseur en acteur voor Monkey, terwijl scriptschrijver Alex Garland (The Beach, 28 Days Later) het plot en de verhalende situaties naar een hoger niveau moet gaan tillen.
Plus: Het postapocalyptische New York is geen bruine, grauwe plaats, maar een heldere, paradijselijke wereld, waarin de natuur weer de overhand heeft genomen en de omgeving met overwegend groene, oranje en helder blauwe tinten heeft gekleurd.

Vooruitzicht:



CONCLUSIE

Nou, zo mogen ze me wel vaker op reis sturen. Barcelona is weer eens iets anders dan Londen, en het was heerlijk om in het voorzichtige zonnetje te zitten terwijl Nederland gehuld ging in een grauwe sluier van regen en kou.
Het zomerse gevoel straalde ook door in de games. Vooral liefhebbers van knokken in fraaie fantasy-omgevingen hebben veel om naar uit te kijken, maar Test Drive Unlimited 2 sprak ook zeker tot de verbeelding.

REVIEWS

TRANSFORMERS

Naast het feit dat ik afgelopen 13 juni de nerd heb uitgehangen op de Transformers ConVersions en mezelf daar helemaal scheel heb gekocht aan Transformersfigurines, heb ik als een malloot Transformers War for Cybertron gespeeld. Deze maand heb ik niets anders nodig. Dit is genoeg.
Laat Tiger Woods maar lekker voor wat ie is, Lego Harry Potter kan me ook aan mijn reet roesten, UFC word ik niet echt warm van, en eerlijk gezegd geloof ik het wel met die Prins.
Nee, geef mij maar Transformers, brute actie met vette robots! Oké, het is wellicht een beetje jeugdsentiment van mijn kant maar geef mij eens ongelijk! Die game is moddervet en je wilt niet anders. Tenzij je geen Jeroen heet, en geen Transformers verslaving hebt.
Ik hou het dan ook lekker kort deze keer, want je begrijpt dat ik zo snel mogelijk weer online moet knallen!



VROEGER WAS ALLES... MINDER!

Over jeugdsentiment gesproken. We krijgen van PU-lezers die het blad al vanaf het begin kennen, nog wel eens te horen dat de PU in hun ogen vroeger beter was. Er worden dan wat namen genoemd van ex-redacteuren, artikelen die leuker waren en de 'vibe' die ooit veel toffer was. Nu zijn dat geen dagelijkse berichten, maar ik wilde toch even van de gelegenheid gebruik maken, die sentimenten te ontkrachten.
In verband met het 200e nummer heb ik alle jaargangen nog eens doorgespit, en eerlijk gezegd schrok ik een beetje. Die oude PU's zagen er soms niet uit. Vaak moeilijk leesbaar door verwarrende vormgeving, plaatjes die van abominabele kwaliteit waren, bijschriften waarvan ik me nauwelijks kan voorstellen dat ze leuk bedoeld waren en artikelen waar nu niet bepaald uit bleek dat de auteurs écht wisten waar ze het over hadden. Natuurlijk, er zaten absoluut toffe dingen bij, en hopelijk is er volgende maand genoeg ruimte om daar wat voorbeelden van te geven. Maar dat zijn dan wel de krenten uit een pap die naar mijn mening de laatste jaren toch veel beter smaakt. Zo heb ik net PU jaargang 2000 doorgespit en echt niet één artikel gevonden dat ik de moeite waard vond om te selecteren.
Ik vind de huidige PU veel beter. Oké, de bijschriften zijn niet altijd top, maar écht leuker dan pakweg tien jaar geleden, de screens zijn elk jaar weer scherper (check Killzone 3!), de vormgeving is beter, overzichtelijker, grappiger en vindingrijker dan we ooit gehad hebben en onze redacteuren hebben een ervaring waar geen blad of site tegenop kan.
Gelukkig zien jullie dat ook, want als een van de weinige tijdschriften in Nederland is de PU afgelopen jaar zowel qua losse verkoop als qua abonnees gestegen! Bedankt daarvoor.



TOPSCORE



SUPER MARIO GALAXY 2
"MEER, MOOIER EN GROOTSER."

SNOEIHARDE GAME



UFC UNDISPUTED 2010
"YOU WANNA BE A FIGHTER?! LET'S DO THAT SHIT!"

MUZIKALE GAME



JAM WITH THE BAND
"HILARISCH, INSPANNEND, COMPLEET MET SCHELDPARTIJEN EN BULDERLACHEN."

AMBITIEUZE GAME



THE SIMS 3: AMBITIONS
"JE KUNT NU ZELF JE KLEREN WASSEN!"

UFC UNDISP

Zelden hebben we zulke teringherrie uit ons testhok horen komen als de schreeuw-, stamp- en oerwoudgeluiden die Wouter produceerde tijdens het spelen van UFC Undisputed 2010. Maar na een paar (paarden)kalmeringspilletjes lukte het hem toch nog een reviewtje te schrijven over het knokfestijn, voordat hij met z'n tong tussen zijn tanden op z'n toetsenbord in slaap lazerde.

Ik verlies niet vaak mijn kalmte bij het spelen van games, tenzij ik Halo multiplayer speel... of een potje God of War op Titan... of een willekeurige knokgame... of als ik op zoek ben naar een zwijn in Red Dead Redemption... of als m'n Sims 3 weer eens crasht...
Oké, ik flip dus regelmatig, maar in UFC explodeer ik vaker dan in welke game ook. Als een ferme hoek tegen m'n slaap me vloert of een submission me zowat onthoofdt, kan ik in mijn woede praktisch m'n eigen arm eraf bijten, ware het niet dat ik die nodig heb om verder te gamen. Elke keer als ik een potje verlies, voelt het alsof iemand een stukje van mijn ballen af kauwt. Ik hou er niet van om halfgebreinde sportcommentatoren te citeren, maar UFC is voor mij emotie. Tandenknarsende en nagelschrapende emotie!

KNOKKERKNUTSELEN

Normaal gesproken spendeer ik gemiddeld zo'n tachtig uur in een character creator als daar genoeg opties in zitten. Maar met de evil, bloeddoorlopen eyes van Ed priemend in m'n rug, heb ik deze knutselpartij dit keer maar verkort tot een uurtje. Bovendien is het toch niet zo boeiend om een knakker te maken, want het maakt me niet zoveel uit of m'n mannelijke avatar nou metromooi of reetlelijk is.
Toch, aan de hoeveelheid opties ligt het niet, want je kunt echt alles aan je toekomstige UFC-dude (je begint in de World Fighting Alliance) veranderen; van de plaatsing, grootte en vorm van je tattoos tot aan de dikte van je wenkbrauwen en de breedte van het topje van je schedel.
Maar eigenlijk begint het scheppen van je brawler pas in de Creator, want in de choquerend uitgebreide Career mode zul je nog lang aan hem blijven knutselen. En die Career mode biedt de potentie om je bizar lang te vermaken, zo diep, uitgebreid en vermakelijk is deze. You wanna be a fighter?! Let's do that shit!

"TANDENKNARSENDE EN NAGELSCHRAPENDE EMOTIE."

BETER

In de UFC 2009 Career mode zaten nogal wat irritaties die lichte haperingen in het spelgenot veroorzaakten. Het aanbrengen van logo's op je shorts bijvoorbeeld (tergend langzaam) en ook de Camp Invites waren vaak een tikje frustrerend vanwege de soms onmogelijke opdrachten en ook omdat je sommige moves die je daarmee unlockte niet of nauwelijks zou gebruiken.
Beide problemen behoren tot het verleden. Het plaatsen van logo's (ook op caps en shirts) is een stuk makkelijker en overzichtelijker geworden en een Camp Invite doe je nu om een specifieke move te unlocken en up te levelen, waardoor je precies de fighter kunt maken die je wilt, desnoods iemand die kickboksen mixt met de fijne kneepjes van het kunstschaatsen.
Je zit dus niet meer vast aan een bepaalde grappling en striking stijl, maar kunt gewoon alle moves leren die je wilt, zolang dit maar niet ten koste gaat van je strenge trainingsschema, want de manier waarop je

ONLINE DUBIEUSHEID

Online is het allemaal een beetje vaag geregeld met Undisputed 2010. Ten eerste heb je een code nodig om überhaupt met de game op Live te komen, dit om kopers van tweedehands games minder blij te maken (zo'n code kost je een paar duiten en kan natuurlijk maar één keer gebruikt worden).
Gelukkig, als je er eenmaal [illegible], werkt alles lekker en is vooral de toevoeging van Fight Camps best wel dik. Dit werkt als een soort guild en in zo'n camp kan je met veertig andere lui trainen, shit unlocken en andere camps de schedels in meppen. Verbroedering alom dus.



Veel van die UFC vechters hebben een slechte jeugd gehad. Velasquez (links) zei eens dat ie als kind zo arm was, dat als hij geen jongen was geweest, hij niks had gehad om mee te spelen.



ER IS MEER DAN ALLEEN JE CARRIÈRE, JIJ AMBITIEHOER!

Ik vermaakte me vooral in de Career mode van UFC, maar dat is zeker niet alles wat dit dikke pakket te bieden heeft.
Zo unlock je na het spelen van de Title mode (waarin je in minimaal acht gevechten op arcade-achtige wijze de felbegeerde belt moet bemachtigen) de Title Defense mode, die je eigenlijk het best als een Survival mode kunt betitelen.
De Ultimate/Classic Fights zijn terug en er zijn meer van, de Tournament mode is vooral relaxed voor potjes rammen met je maten, natuurlijk blijft Exhibition van de partij en in de Event mode kan je Cards zelf maken of downloaden.
Mooi is dat je in deze modes punten verdient waarmee je in een shop kleren voor je fighter of interessantere dingen zoals bijvoorbeeld nieuwe overwinningscutscenes kunt unlocken. En zoals jullie misschien wel weten, ben ik een hoer voor unlockables dus ik word er blij van.



PUTED 2010

Z'n baasje riep "lig" en hij was een goed afgerichte boxer.

WOUTER SCHREEUWT 'T UIT

POWER UNLIMITED GOLD

traint, is duizend keer beter en vermakelijker dan in de 2009 Careers.

TRAINING IS ALL ABOUT BALANCE

Balans, daar gaat het om tijdens je route naar het wereldkampioenschap in je gewichtsklasse. Je hebt weer dezelfde skills als in het vorige deel (striking, kicking, grappling, etc. en dat alles in offense en defense) maar als je aan het begin over alles een aantal puntjes verdeelt, lekker verspreid voor een allround character, dan zal je snel genoeg je skills zien verminderen. WTF!? Jawel, net als je Cardio, Speed en Strength zullen je skills 'degraden' als je ze niet blijft trainen en dan gaan de puntjes als een dolle naar beneden, hoe pijnlijk ook.

Sparring is dus belangrijker dan ooit, want je moet je skills steeds 'verversen' om te zorgen dat ze niet verminderen (je ziet aan een leeglopende balk per skill hoe lang dit duurt), en het is dus maar goed ook dat je sparren nu op 'auto' kan zetten waarna je een vastgesteld aantal punten krijgt.

Verstandig is om jezelf aan het begin van je Career te specialiseren (maak de keuze tussen striking en kicking of grappling, submission en takedowns), om als je verder komt en meer punten kunt verdelen, uit te breiden naar de rest. Tegen die tijd is het trainen van je vechtmachine een proces dat vergelijkbaar is met het balanceren van tien schoteltjes op stokjes, maar evenzo bevredigend en belonend.

Gooi nog wat filmpjes in de mix die de hoogtepunten van je loopbaan uitlichten, scènes waarin je Joe Rogan's vragen naar wens kunt beantwoorden om de harten te winnen van de fans, en je kunt wel zeggen dat het carrière maken in de UFC voor een leunstoelninja nog nooit zo hard is geweest.

ROEST AAN DE REET

Omdat je zoveel moeite in je eigen vechter stopt, word ik des te agressiever als een Brandon Vera me weer eens de grond in ramt. Maar dat is goed, want dat betekent dat die game me zeker aan m'n reet kan roesten, dat ik echt méédoe aan die Card, dat ik écht UFC Light Heavyweight Champion of the World wil worden en dat ik daar wel een ontploffend hoofdje of afgebeten arm voor over heb.



CONCLUSIE

Het vechten (inclusief gebruik van kooi en grapple-systeem), het aantal modes, het creëren van je character, het aantal knokkers, de online mogelijkheden, maar vooral de Career mode... wat is er eigenlijk niet verbeterd? Ondanks de nog steeds wat ouderwetse presentatie en dito graphics, is dit een bijna ultieme MMA-game. Loop je in het echt liever niet tegen een vuist aan, dan is dit het beste alternatief.



WOUTER

SCORE 92

UFC UNDISPUTED 2010
PS3 / XBOX 360
YUKES / THQ
1 - 2 SPELERS
OUT NOW

18





TRANSFORMERS WAR FOR CYBERTRON

Hij zat te stuiteren op zijn stoel, liep iedere vijf minuten naar de brievenbus en speelde tussendoor alleen maar met de Transformers poppetjes op z'n bureau. Het was duidelijk: Jeroen was niet meer te houden. We waren dan ook net zo blij als hij toen de reviewcode eindelijk binnenkwam.

Mensen, wat keek ik uit naar War for Cybertron. Zou dit de beste Transformers game ooit worden? Zou deze game alle andere shooters van de aardbodem vagen?
Oké, laten we eerlijk zijn, dat laatste doet War for Cybertron niet, maar de beste Transformers game dan? Ja, dat durf ik wel te beweren.

CYBERTRON

Laat ik vooral even niet vergeten te melden dat deze game voornamelijk gericht is op Transformers fans en in mindere mate op de doorsnee ik-hou-ook-best-wel-van-schieten gamers. Zeggen namen als Sideswipe, Warpath, Barricade en Breakdown je niets, dan kun je gerust verder bladeren. Deze game is pure fanservice.
Dat het verhaal zich op Cybertron afspeelt en niet op Aarde zal een hoop fans dan ook veel plezier doen. Cybertron is immers de thuisplaneet van de Transformers, daar waar het allemaal begon.
En hier start het verhaal ook. Megatron vindt een naar goedje genaamd Dark Energon en wil deze substantie gebruiken om de macht op Cybertron over te nemen. Dat is in een notendop het achtergrondverhaal van de Decepticons.
Zoals je wellicht weet, belicht deze game twee kanten van dat verhaal. Enerzijds de strijd van de Decepticons om Cybertron in handen te krijgen en anderzijds het gevecht

MISSING IN ACTION

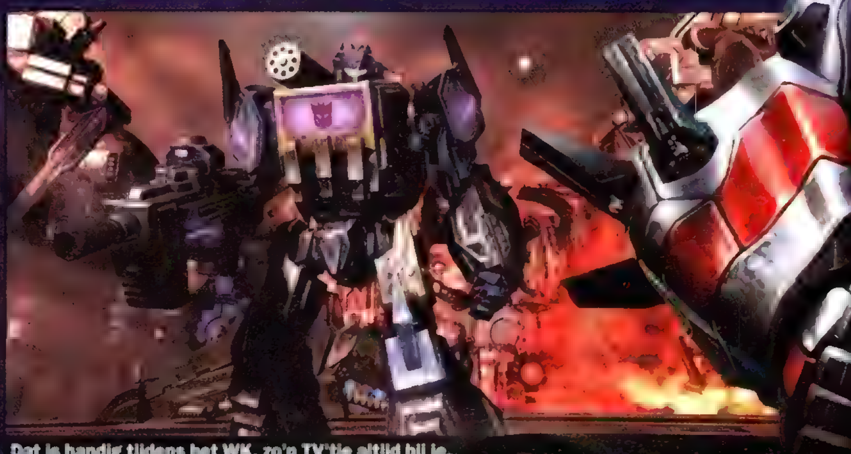
Ondanks een flink aantal bekende en minder bekende personages had ik als liefhebber natuurlijk nog wel wat meer Transformers willen zien. Zo miste ik Grimlock, Mirage (je weet wel, die racewagen uit G1) maar ook Blitzwing en Astrotrain als triplechangers. Misschien dat DLC op dit gebied nog iets gaat betekenen, hoewel ik vermoed dat die voornamelijk op de multiplayer gericht zal zijn. Ideetje voor deel 2?




Was ik deze tekst aan het redigeren, viel m'n PC ineens uit. Ik dacht even dat m'n harde schijf spontaan was getransformatteerd.


Voor de n00bs: Autobots zijn iets heel anders dan botsauto's...




Dat is handig tijdens het WK, zo'n TV'tje altijd bij je.

RMERS

JEROEN IS IN Z'N ELEMENT



PRIJSVRAAGJE
Ik heb het in mijn tekst over de goed getroffen sfeer; Cybertron ziet er dan ook fantastisch uit en de personages hebben allemaal het karakter dat je van ze verwacht.
Toch zit er een moment in de game waar ik mijn vraagtekens bij zet. Ik heb er de boeken nog eens op nageslagen maar blijf me afvragen of Cybertron als natuurlijke defensie slakken in zich heeft of niet?
Mail jouw gefundeerde mening naar redactie@powerunlimited.nl ovv Transformers en win deze Bumblebee die sinds jaren op mijn bureau staat.

van de Autobots om Cybertron te bevrijden uit de greep van Megatron.

CHRONOLOGISCH

Als je de game gaat spelen, begin dan met de campaign van de Decepticons. Het is leuk dat de makers je de mogelijkheid geven om te kiezen voor óf de Autobot óf de Decepticon campaign, maar de chronologische volgorde zal je absoluut het best bevallen.
De game lijkt ook op die manier opgebouwd: de Decepticons campaign als voorafje en de Autobots als hoofd- en nagerecht.
Zou je eerst de verhalen rondom Optimus volgen en pas later met Megatron de goedzakken tot schroot schieten, dan kan ik me voorstellen dat je ietwat beteuterd naar de eindcredits (die overigens briljant zijn) staart.
In het gedeelte met onder andere Optimus, Bumblebee en Ironhide lijkt namelijk verreweg de meeste liefde te zitten, al zie je de liefde voor Transformers eigenlijk overal aan af.

BROEDERSCHAP

Wanneer je met de Decepticons speelt, merk je dat Megatron er niet zo veel om geeft wanneer een groepje van zijn soldaten sneuvelt, hij noemt ze gewoon incompetent. Terwijl in het Autobot kamp veel meer sprake lijkt van broederliefde. Dat wordt onder andere geïllustreerd door de mogelijkheid om gewonde soldaten weer op de been te helpen. De liefde voor de serie zie, of beter gezegd, hoor je ook terug in de dialogen van de personages. Bumblebee gebruikt namelijk zijn bekende kreet "Take that Deceptecreep!" en Starscream laat weer te pas en te onpas weten dat hij de Decepticons wel even gaat leiden. Combineer dat met de immer scherpe opmerkingen van Megatron, en je begrijpt dat het ouderwetse Transformers gevoel helemaal bij mij terugkwam. En dan is er natuurlijk ook nog Optimus (Peter Cullen doet weer zijn stem) met zijn: "Autobots Roll Out!"
Naast genoemde bekende personages uit het Transformers universum, worden ook de wat minder bekende 'sterren' heerlijk neergezet. Breakdown is lekker paranoïde en Warpath wil alleen maar schieten.
Uit alles blijkt dat de mensen van High Moon weten met welk universum ze te maken hebben en hoe ze de perfecte sfeer neer moesten zetten.

WAPENS ZOEKEN

Met de sfeer zit het dus wel goed, maar ook over de actie valt niet te klagen. Deze is intens en af en toe nagelbijtend spannend, of frustrerend omdat je net je laatste kogels hebt verspild en dus weer op zoek moet naar nieuwe wapens of munitie.
Dat betekent dus dat je niet vast zit aan één wapen (alleen Optimus en Megatron kunnen slechts één side-arm hebben) maar dat je naar hartenlust kunt wisselen tussen twee wapens en ook nog eens zelf kunt bepalen welke dat zijn.
Vanzelfsprekend kun je op elk moment je altmode (je voertuig vorm) aannemen en een stukje rijden/vliegen en knallen wanneer je even ergens snel naar toe moet of wanneer je zonder kogels zit.
Soms word je ook gedwongen om je altmode aan te nemen, en vooral tijdens bossfights is het verstandig om delen daarvan in altmode af te werken.

HULP

Gelukkig krijg je gedurende de hele game hulp van twee teammates (offline A.I., online co-op). Je kiest voordat de missie start welke van de drie (iedere missie heeft weer drie andere Transformers) jij onder je hoede neemt. Waarbij je rekening moet houden met welke klasse je speelt.



"BEN IK EEN GELUKKIG MENS? JA!"

MULTIPLAYER REVIEW
Het enige dat nog ontbreekt aan deze review, is een bespreking van de online multiplayer en de Escalation mode (overwin met je online vrienden waves van vijanden). Dit omdat onze code daar nog niet geschikt voor was.
Surf dan ook snel naar www.pu.nl als je geïnteresseerd bent in de review van de War for Cybertron multiplayer.

Er zijn vier verschillende klassen met allemaal andere abilities die in belangrijke mate jouw manier van spelen bepalen. Optimus is Leader met Quick Dash en een Warcry voor extra damage en defense boost. Terwijl Skywarp een Shockwave en een Cloack mogelijkheid heeft waarmee je ongezien tegenstanders kunt naderen en met je melee wapen uit kunt schakelen.

TACTIEK

Transformers: War for Cybertron is meer dan alleen maar rechttoe rechtaan knallen. Er komt de nodige tactiek bij kijken en de toevoeging van abilities geeft je de mogelijkheid om het net even wat anders aan te pakken dan je (A.I. gestuurde) teammates.
Ben ik een gelukkig mens? Ja! Transformers: War for Cybertron doet wat ik ervan hoopte en smaakt na de eindcredits alleen maar naar meer. Het grote uitkijken naar deel 2 is alweer begonnen wat mij betreft...

CONCLUSIE

Transformers: War for Cybertron is gemaakt voor de fans, hoewel de shooterfanaat misschien ook wel uit de voeten kan met deze robots in vermomming.



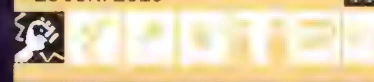
JEROEN

SCORE 88

Een weekend goed doorspelen en je bent door de singleplayer heen, waarna je natuurlijk online gaat knallen!

TRANSFORMERS:
WAR FOR CYBERTRON
PS3 / XBOX 360 / PC
HIGH MOON / ACTIVISION
1 - 8 (CO-OP PLUS ONLINE MP)
25 JUNI 2010

12



THE SIMS 3 AMBITIONS

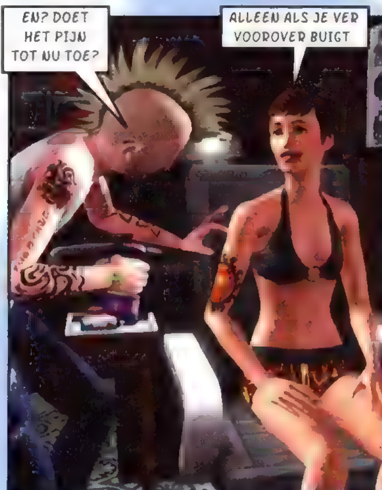
WOUTER HEEFT AMBITIES!

Wouter is net zo ambitieus als een tevreden zwerver, ware het niet dat hij een soort van baan heeft. En dankzij die baan mag hij zich niet alleen een gewone burgerman wanen in de originele The Sims 3; hij mag nu zelfs net doen alsof hij beroepsmatig vooruit wil in het leven met The Sims 3: Ambitions! Het is voor hem als sci-fi, maar dan zonder de science en de fiction.



The Sims is al sinds deel 1 misschien wel de meest zware, veeleisende PC-game die er bestaat, maar met het derde deel is het helemaal van de zotte. Crashes, bugs, kapotte spelelementen… hell, sommige mensen konden de game een tijd lang niet eens opstarten dankzij een conflict met de EA Download Manager! Ook ik heb van alles een beetje gehad, heb zelfs nog steeds problemen die basale functies van de Sims onmogelijk maken! Als ik niet zo'n zwak voor de game had, dan had ik 'm allang het raam uitgepoept, ik zweer het je.

Bij het opstarten van de reviewversie van Ambitions was ik dan ook op z'n zachtst gezegd huiverig, want ook tijdens het reviewen van de eerste uitbreiding van The Sims 3, World Adventures, waren de crashes en bugs talrijker dan vliegen op het gezicht van een Ethiopiër. Please, don't fuck up my savegames!



KLEINE WASJES, GROTE WASJES

M'n savegames werden gelukkig niet opgefuckt, maar in een dag spelen werd ik minstens twintig keer knalhard uit de game geflikkerd. Om de paar seconden de game opslaan had ook weinig zin, want na vier keer saven kreeg ik een error en die vijfde keer zorgde opnieuw voor een woestijndroge crash, zonder dat ie de data effe opsloeg natuurlijk!

Gelukkig heb ik tussen het crashen door nog de meeste van de professions die je in Ambitions kunt beoefenen uit kunnen proberen. Want daar draait de game om: spelenderwijs je beroepen uitoefenen, in plaats van net zolang te wachten of door te spoelen totdat je menneke z'n 9 tot 5 uitgezeten heeft. Naast een aantal wat specifiekere aanpassingen natuurlijk, zoals dat je opportunities duidelijker in beeld komen en beter uitgelicht worden, je nu je kleren kunt wassen (een extra dagtaak waar je flinke moodlets voor terug krijgt, eh ja, pretty lame) en de vrije beroepen zoals schrijver en schilder verder uitgewerkt en dus interessanter zijn.

"WEDEROM EEN STERKE UITBREIDING."



VAN LAME TOT COOL

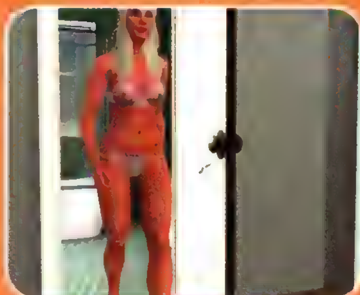
De professions variëren van lame tot best wel cool en in die eerste categorie vallen bijvoorbeeld Architectural Design en Stylist, waarin de character editor en de build/buy tool op vrij simpele wijze gebruikt worden om huizen te renoveren en het haar en de kleren van Sims te veranderen. Beetje eenvoudig bedacht, hoewel het aan de andere kant een goede manier is om de editors meer in de bulk van de game te verwerken.



Interessantere profs zijn Firefighter en Investigator, die veel weg hebben van de quests en puzzels die je kunt doen in de exotische landen in World Adventures. Als PI volg je simpele opdrachten die je kriskras door Sunset Valley sturen, waarna je uiteindelijk de case kraakt (maar niet door enige mentale inzet… gelukkig).

Als brandweerman blus je brandjes en red je mensen, iets wat zeker lang boeiend blijft en dan heb je nog het Ghost Busten en Doctor (de enige profession die niet compleet nieuw is) en Inventor, die… CRASH!!!!





KINKY

Niet alleen is The Sims 3 op technisch vlak nogal problematisch (check de fora voor de gein maar effe, als die shit niet overbelast is), ook de mod-community is nog vrij onwennig met de derde poppenmeestergame. Gelukkig beginnen ze langzamerhand de smaak te pakken te krijgen, want er valt heel wat leuks te fabriceren, zoals mijn eigen kinky Simmetjes aantonen.

CONCLUSIE

[illegible] en dat is niet cool.

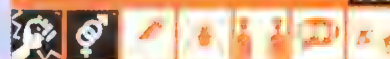
WOUTER

SCORE 75

Net zolang tot ie voor de twintigste keer crasht. Hopelijk zijn die problemen bij de volledige versie echter (grotendeels) opgelost en dan zal je op z'n minst een Epic Lifetime genieten van deze add-on.

THE SIMS 3: AMBITIONS
PC / MAC
MAXIS / ELECTRONIC ARTS
1 SPELER
OUT NOW

12



GREEN DAY ROCK BAND

EA is nog lang niet klaar met Rock Band en vervolgt de serie na The Beatles: Rock Band met Green Day. Onze Guitar Hero/Rock Band veteraan Jeroen pakte zijn Logitech gitaartje maar weer eens op, slingerde hem om z'n dunne nekkie en begon met een geconcentreerd gezicht te spelen.

JEROEN STOFT Z'N GITAARTJE AF



Green Day featuring Mien Dobbelsteen.

Ja, ik heb m'n gitaartje nog hoor en heel af en toe haal ik 'm onder het spreekwoordelijke stof vandaan staat, waardoor de verveling op een gegeven moment dreigt toe te slaan. Bij Green Day: Rock Band

"EEN GOEDE MAAR WEINIG VERRASSENDE GAME VOOR GREEN DAY FANS."

om even een paar nummertjes te spelen. Wel een stuk minder fanatiek dan een paar maanden geleden overigens, want ja, op een gegeven moment raak je toch een beetje uitgekeken op die shit. Dat is ook een beetje het nadeel van dit soort games; je weet na al die Guitar Hero en Rock Band deeltjes precies wat je te wachten gebeurt dat zelfs nog iets sneller dan gebruikelijk, zeker wanneer je de band geen warm hart toedraagt.

FANS

Deze Rock Band game is dan ook alleen aan te raden voor de liefhebbers van Green Day, en ik reken mezelf daar niet (meer) toe. Toegegeven, het eerste album van de band (Dookie) werd redelijk grijs gedraaid in huize Roding en die nummers heb ik dan ook met heel veel plezier nagespeeld. Maar daarna betrapte ik mezelf erop dat ik met een ongeïnteresseerd gezicht naar het scherm zat te staren. Niet veel later kreeg mijn gezicht bijval van de rest van mijn lichaam; ik speelde de game onderuitgezakt op de bank en na verloop van tijd deed ik niet eens meer moeite om de nummers goed door te spelen.
Zoals gezegd: de game is alleen aan te raden voor gasten die de muziek van Green Day nog steeds tof vinden, en ik hoor daar gewoon niet meer bij.

GEDURFD

Het is tof en gedurfd dat EA weer een game uitbrengt die rondom één band is gesitueerd, zeker omdat het een groep betreft die niet zo'n enorme naam heeft als The Beatles (of LEGO :)). Green Day is namelijk een punkbandje dat het vooral in Amerika goed doet, maar in Europa toch heel wat minder nadrukkelijk aan de weg timmert.
Het heeft geleid tot een goede maar weinig verrassende game, met een mooie afwerking en genoeg extraatjes in de vorm van foto's en video's. Voer voor fans dus, want als je niet zo into Green Day bent, adviseer ik je oprecht om deze Rock Band game te laten voor wat ie is.



Tell me why
I don't like Green Day
I want to shoot the whole band down

DLC

Rock Band is in mijn ogen net effe beter dan concurrent Guitar Hero, en dat is met name te danken aan de uitstekende nummers die men als downloadable content aanbiedt. Rock Band moet het wat mij betreft dan ook meer hebben van hun DLC dan van hun band only games.


Green Day was vooral populair in de jaren negentig, maar ik had nog nooit van ze gehoord. Ik had in die periode dan ook heel vaak schreeuwende ruzie met m'n eerste vrouw, daar kwam de radio nooit bovenuit...

CONCLUSIE

Green Day: Rock Band is een goede game, dus heb je een zwak voor die band en speel je graag dit soort muziekspellen, dan is het natuurlijk een match made in heaven. Zo niet, laat het dan maar links liggen want je komt niets tegen wat je al niet eerder gezien hebt.


JEROEN

SCORE 70

Tot je zelf groen begint te zien.

GREEN DAY: ROCK BAND
PS3 / XBOX 360 / Wii
EA
1 - 4 SPELERS
OUT NOW

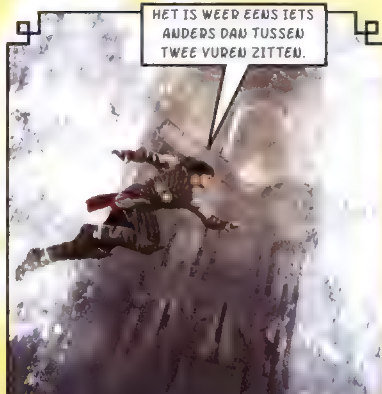
12



PRINCE OF PERSIA
THE FORGOTTEN SANDS

Ubisoft lijkt met dit nieuwste Prince of Persia deel zelf 'The Sands of Time' te hebben gebruikt, want de serie beroept zich op de basis die enkele delen geleden is gelegd. Of dit een terugkeer naar oude glorie betekent, hoor je van Steven.

De Prince of Persia serie heeft een interessante ontwikkeling doorgemaakt. Na enkele legendarische 2D games was de overstap naar 3D minder indrukwekkend. Toen kwam opeens The Sands of Time uit het niets. Dit geweldige 3D action/adventure wist niet alleen de setting in een modern jasje te steken, ook de gevechten en met name de platformelementen waren schitterend uitgewerkt.
De daaropvolgende delen waren niet slecht, maar sloegen wat mij betreft volledig door in het stoerder maken van de held, setting en gameplay. Maar samen met de Prince of Persia film luidt The Forgotten Sands de terugkeer in van The Sands of Time setting, en nemen we gelukkig afscheid van ongepaste tattoo's, demonische vormen, godmode en metal soundtracks.



Als ik de prins was, zou ik me wat meer verdiepen in watermanagement.

"GEWELDIGE GAMEPLAY EN MOOIE GRAPHICS."

OUDERWETS GENIETEN

We ontmoeten de prins terwijl hij onderweg is naar zijn broer Malik om verder te trainen, na zijn avontuur in The Sands of Time. Als hij bij het paleis van Malik aankomt, blijkt het te worden aangevallen door een vijandelijk rijk. In een wanhopige poging het koninkrijk te redden openen ze een oud wapen, wat uiteraard een slecht idee blijkt te zijn. Het paleis wordt overspoeld door het demonische leger van King Salomon en de kaarten zijn geschud. De prins herkrijgt zijn gave de tijd terug te draaien en vanaf dat moment is het ouderwets genieten.
Mijn eerste uur spelen werd wel gedomineerd door het gevoel dit alles al een keer ervaren te hebben, maar bij mij sloeg dit gevoel al snel om in enthousiasme.
The Sands of Time was een geweldige game, en diezelfde ervaring in een nieuw jasje levert misschien geen prijs op wat betreft originaliteit, het maakt The Forgotten Sands er niet minder vermakelijk om.

ROUTINE

De overeenkomst met The Sands of Time zorgde er wel voor dat ik in een behoorlijk tempo door The Forgotten Sands heen raasde. Veel van de puzzels en obstakels had ik immers al een keer eerder overwonnen.
Acrobatiek is nog steeds het krachtigste wapen in het arsenaal van de Arabische prins. Je kunt langs randen klauteren, aan palen swiepen en slingeren, langs vaandels naar beneden glijden, en natuurlijk horizontaal en vertikaal langs muren rennen.
Je zult deze elementen vaak op dynamische wijze moeten combineren om zo door de uitdagende omgevingen te reizen. Maar als je al eerder uitdagende sprongen richting ogenschijnlijk onbereikbare schakelaars hebt gemaakt, zal je niet voor grote raadsels komen te staan. Zeker niet als het terugdraaien van de tijd om een gemaakte fout te herstellen weer routine wordt.

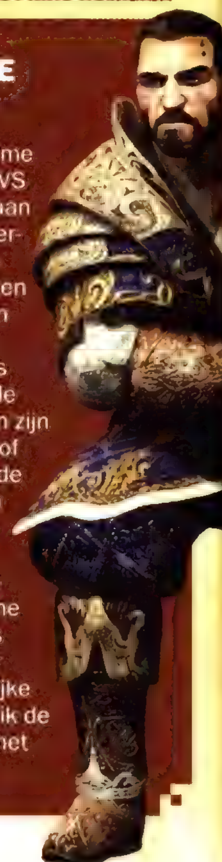
EINDELIJK HET VERVOLG

De actie is overigens even dynamisch als het platformwerk, zij het ietwat minder vloeiend, met stoere moves waarbij je over vijanden heen duikt of ze met rake klappen omver beukt.
Als er een heel zootje vijanden op je afstormt, verval je soms in het gebruiken van een of twee effectieve aanvallen, om vervolgens weg te rennen en dit te herhalen tot hun aantal iets is geslonken.
De gevechten zijn leuk, maar ik vind dit onderdeel nog steeds ondergeschikt aan de platformelementen.
De komst van magische aanvallen maakt de actie ditmaal wel iets interessanter.
Vermeldenswaard is de productiewaarde, want alles ziet er even mooi en sfeervol uit, inclusief de cutscenes die op de in-game engine draaien.
Na al die jaren hebben we eindelijk het vervolg waar ik na The Sands of Time op heb zitten wachten.


Er is op dit moment natuurlijk maar één Prince of Persia, en dat is de Prins of Van Persia!


Honkballers herkennen hier de ware Princh Hitter.

STEVEN VINDT DE PRINS HEERLIJK



ARABISCHE SFEREN

The Sands of Time heeft het in de VS zeer matig gedaan en alom werd vermoed dat negatieve sentimenten ten opzichte van de Arabische wereld/Moslims daar wel eens de oorzaak van kan zijn geweest. Waar of niet, feit is dat de eerste delen na SoT meer Westers georiënteerd waren, en men pas met The Fogotten Sands terugkeert naar de oorspronkelijke setting, waarin ik de prins absoluut het liefste zie.

CONCLUSIE

[illegible]

STEVEN

SCORE 80

Als je bekend bent met The Sands of Time zul je het einde van deze singleplayer game een stuk sneller bereiken, maar ook dan zal de speelduur in de dubbele cijfers eindigen.

PRINCE OF PERSIA: THE FORGOTTEN SANDS
PLAYSTATION 3 / Wii / XBOX 360 / PC / DS / PSP
UBISOFT
1 SPELER
OUT NOW

16



SAMURAI WARRIORS 3



JURJEN HAKT SIMPEL DOCH STRATEGISCH

2010 is een mooi jaar voor liefhebbers van hakspellen, zélfs als je een Wii bezit. Want na Red Steel en No More Heroes 2 is met Samurai Warriors 3 een andere interessante hakker voor de Wii verschenen. En ook al levert de game niet de grootsheid van next-gen slashers Bayonetta en God of War 3, toch biedt de game voor Wii-begrippen uitzonderlijke kwaliteit, meent Jurjen.

Om met die 'voor Wii-begrippen uitzonderlijke kwaliteit' te beginnen: daarmee doel ik op de flashy filmpjes, arty menu's, gesproken dialogen en de impressive engine waar de game op draait. Scherper dan je zou verwachten verschijnen tientallen, soms meer dan honderd vechtende poppetjes in beeld zonder dat de beeldverversing het zelfs maar overweegt een hapering te maken. Hier heeft Koei duidelijk zijn best op gedaan, en dat geldt ook voor de hoeveelheid content waar je al hakkend van mag genieten.

NIET VOOR DE POES

Je gaat hakken met zevenendertig personages (waarvan tien direct beschikbaar), elk met hun eigen soort wapens en magie.
Maar liefst dertig van die personages hebben een heel eigen verhaal, dat je kunt beleven in de Story mode, de belangrijkste spelvariant. Maar de twee andere varianten zijn ook niet voor de poes. Zo laat de Historical mode je met een zelfgemaakt personage meedoen aan historische veldslagen (aangelengd met een zeer royale scheut fictie) uit de periode van strijdende staten in Japan.
De spelvariant Murasame Castle laat je in een Castlevania-achtige setting met voor die modus bedachte uitdagingen je hakwerk verrichten.
Zowel de Story mode als Murasame Castle kunnen ook in samenwerking met een tweede persoon worden gespeeld (splitscreen of online).

ONACHTZAAMHEID

Het hakken op zich is de simpelheid zelve. Je komt een heel eind door gewoon naar een groep poppetjes toe te lopen en herhaaldelijk op de A-knop te rammen. Al kun je natuurlijk ook wat stijlvoller en doeltreffender te werk gaan door je groeiende aantal moves te combineren met explosieve magie en lepe verbindingacties om het hakwerk mee aaneen te rijgen. Je tegenstanders doen belachelijk weinig terug en dus ga je niet snel af, tenminste niet vanwege een lege energiebalk.
Waar je wel regelmatig door sneuvelt, is door onachtzaamheid bij het overkoepelende verloop van de strijd. Je staat namelijk niet domweg voor jezelf te hakken, maar strijdt altijd voor een hoger strategisch doel.

> "ELKE VELDSLAG BLIJFT TOT DE LAATSTE MINUUT SPANNEND."

TACTISCH VOORDEEL

Voorafgaand aan een veldslag krijg je een Battle Plan voorgeschoteld, waarin je al een beetje kunt zien waar je je op moet richten. Het komt er meestal op neer dat je heel snel de juiste personages moet opzoeken en uitschakelen, en dus niet te veel tijd verliest met het uitroeien van voetvolk.
Meestal wijst een missie je heel direct een doelwit aan, maar je kunt ook tactisch voordeel halen door eerst andere personages (onder bepaalde voorwaarden) te verslaan. Zo komen bijvoorbeeld extra hulptroepen beschikbaar, wordt een vesting door jouw bondgenoten ingenomen, of de verdediging van een essentiële bondgenoot in het veld versterkt.
Vergeet ondertussen niet wapens, experience-scrolls, pantsers en kristallen op te pikken om steeds sterker te worden.

HERHALEND GEHALTE

Ik moet zeggen: het hakt lekker weg, en de strategische aspecten zorgen ervoor dat elke veldslag tot de laatste minuut spannend blijft. Keerzijde van die strategische aspecten is dat je regelmatig afgaat omdat je een bepaald doel niet snel genoeg haalde of een belangrijke bondgenoot niet hebt beschermd. Dat zorgt voor een hoog sterf-en-probeer-het-nog-eens-gehalte, en daar moet je tegen kunnen. Hetzelfde geldt voor het hoge herhalende gehalte, al ben je daar als liefhebber van hakspellen natuurlijk wel aan gewend. ✪



Die Japanners zijn zo beleefd, dat ze zelfs buigen om het onthoofden voor de vijand makkelijker te maken.



Als deze PU uitkomt, speelt Nederland tegen Japan. Één voorspelling: Honda start niet.



Deze legendarische Samurai heette Ron en was een meester met de zeis. Bijna had Japan dan ook niet Het Land van de Rijzende Zon, maar Het Land van de Zeisende Ron geheten.

WIST JE DAT...

- Je kunt saven waar en wanneer je maar wilt.
- Behaalde levels en wapens in het ene speltype ook beschikbaar en verbeterbaar zijn in het andere.
- Je niet kunt zwaaien maar op knoppen moet drukken.
- Je voor online co-op, friendcodes moet uitwisselen.
- Je ook vanaf de rug van een paard kunt strijden.
- De Murasame Castle mode losjes is gebaseerd op een klassieker van Miyamoto.

CONCLUSIE

Vind je het niet erg om urenlang hersenloos te hakken terwijl je ondertussen heel goed hebt nagedacht op welke plaatsen en bij welke personen je dit doet, dan is deze game voor jou gemaakt.



JURJEN

SCORE 82

Er zijn dertig personages met elk een eigen (kant van het) verhaal, dus ben je hier wel driehonderd uur mee zoet.

SAMURAI WARRIORS 3
Wii
KOEI / NINTENDO
1 - 2 SPELERS
OUT NOW

12



SUPER MARIO

Super Mario Galaxy 2 is helemaal dope, volgens Jurjen. Dus als je dacht dat er geen mensen meer bij PU werken die spellen dope noemen, dan had je het dus mis. Al gebruikt Jurjen het woordje wellicht in een andere betekenis dan gebruikelijk.

Dopamine is een stofje in de hersenen dat een belangrijke rol speelt bij prestaties en de beloning ervan. Het bestaan van dit stofje biedt mogelijk een verklaring voor het genot wat het spelen van Super Mario Galaxy 2 teweegbrengt. Want wat voelt het weer ontzettend goed zeg, om met dat malle mannetje door de ruimte te hopsen!
En dat is dan ook de enige reden waarom je deze platformer moet spelen: omdat het spelen een goed gevoel geeft. Omdat je acties zo lekker voelen en zó kundig worden beloond met fraaie beelden en grappige geluiden dat je tijdens het spelen in een heerlijke dopamineroes belandt. Omdat het spel net als elke Mario platformer eigenlijk een dopaminemachine is. Kortom: hij is gewoon weer helemaal dope!





MARIO-JUNK

Voor een Mario-junk als ik voelt het alleen al lekker om rondjes te rennen om een van die kleine planeetjes waar SMG2 zo royaal in voorziet. Daarbij ga je vanzelf ook een beetje springen, en als je dit met de juiste timing doet, komt Mario steeds wat hoger, tot hij bij de derde sprong wahooeee roept en een salto maakt.
Daar word je blij van. En je kunt het doen waar je maar wilt. Sterker nog, je wordt door de briljante levelontwerpen en prikkelende uitdagingen aan alle kanten aangemoedigd om te gaan springen. Bijvoorbeeld om verder te komen, iets kapot te maken of naar een andere planeet geknald te worden.
Dus blijf het maar doen, spring maar verder en verder op je reis door de ruimte, en wees niet bang: je zucht naar verrassingen en fijne ervaringen wordt op elk planeetje weer bevredigd.



(Door: **Lenny**)
Kim Yong Il: They ale not nucleal lockets, they ale pencils! And when I pless this button, thele will be colouls and happiness all ovel the wold!



"IK VOELDE ME BLIJ, BETOVERD EN GELUKKIG."

MOEILIJKER?

Het einde van SMG2 is iets moeilijker te halen dan in de voorganger, maar nog steeds voor iedereen te bereiken. Ben je echter zo'n perfectionist die alle extra leveltjes en geheime sterren wil scoren, dan blijkt dit een karwei dat echt stukken moeilijker en tijdrovender uitpakt dan in de het eerste deel.
Naarmate je verder komt en meer Comet Medals hebt gepakt, verschijnen in eerder gepasseerde levels namelijk steeds weer nieuwe uitdagingen, waaronder die van een aapje dat je aanspoort tot bijna onmenselijk knappe prestaties. En dan zijn daar nog de Championship Galaxies...



(Door: **littedemon**)
Rioolsurfen steeds populairder onder de jeugd.

GALAXY 2

POWER UNLIMITED GOLD

YOSHI

Natuurlijk zat die driedubbele sprong ook al in Mario 64, en konden we in de eerste Galaxy ook al rondom planeetjes rennen. Dus laat ik eens wat nieuwe dingen noemen die aan SMG2 zijn toegevoegd om je dopamineniveau met van die kleine, aangename scheutjes op een prettig peil te houden.
Yoshi is natuurlijk niet nieuw, maar zijn aanwezigheid in de ruimte en zijn transformaties wel. En het voelt heerlijk om met een rode Yoshi op hoge snelheid door een hindernisbaan te rennen. Of om met een geel-gloeiende Yoshi platformen uit het niets tevoorschijn te toveren. Of om met een blauwe, langzaam omhoog zwevende Yoshi puntige obstakels te ontwijken en sterrendeeltjes te pakken.
Maar ook de nieuwe transformaties van Mario bieden mogelijkheden tot acties die je met een grote grijns verricht.

WOLKJES

In het level Rock and Rollodillo laat je Mario bijvoorbeeld als een rollend rotsblok met grof geweld door blokkades denderen of vijanden omver kegelen. Maar hij kan zich in sommige levels ook als een drilboor dwars door planeten boren. Of hangend aan een vogel een hangglijderachtige vlucht maken.
De leukste nieuwe power-up vind ik de Cloud power-up. Als je deze hebt gepakt, kun je drie keer een wolkenplatform onder Mario's voeten laten verschijnen door met de afstandsbediening te schudden. Dit nodigt uit tot vernuftige combinaties van verre/hoge sprongen en 'op het allerlaatste moment schudden' om plekken te bereiken waar je anders nooit was gekomen.
Natuurlijk zijn oude vertrouwde transformaties als bijtje-Mario, vuurbal-Mario en spook-Mario ook weer goed voor dikke fun in extreme omstandigheden.

KNISPEREND VERS

Naast de nieuwe ingrediënten zijn er enorm veel oude elementen (verzameld uit elke échte Mario platformgame ooit verschenen) gebruikt om knisperend verse uitdagingen te bouwen. Denk niet dat je al weet wat je te wachten staat als je al die voorgangers hebt gespeeld, want de ontwikkelaars zijn tot het uiterste - en soms nog iets verder - gegaan om zulke fantastische levels te bouwen dat je er vanzelf van gaat stralen.
Wie bijvoorbeeld het op Mario Sunshine gebaseerde strandlevel heeft bereikt, zal hier net als ik met een onuitwisbare glimlach doorheen hopsen.
En mijn glimlach was zelfs nog iets breder in Cosmic Cave Galaxy, een waterlevel dat je met een druk op de knop in een ijslevel kunt veranderen.



SCHAATSEN

Toen ik Cosmic Cave Galaxy had bevroren, ben ik gewoon een paar minuten gaan schaatsen. Ik had allang gezien dat ik tussen die twee bevroren watervallen omhoog kon walljumpen om het volgende deel van het level te bereiken, maar ik had nog geen zin om verder te gaan. Ik had zin om te schaatsen, en dus ging ik schaatsen.
Er klonk serene harpmuziek, slechts doorbroken door het knerpen van mijn schaatsen in het ijs. De duizenden sterren aan de hemel wierpen een sprookjesachtige gloed op mijn omgeving. Ik sprong en maakte een pirouette. Onder het ijs zag ik vissen en pinguïns zwemmen.
Ik weet niet of het dopamine was of een andere stof, maar ik voelde me blij, betoverd en gelukkig, op een speciale manier. De Mario Galaxy-manier.

TWEEDE PORTIE DOPE

Natuurlijk zaten dit soort geniet- en geluksmomenten ook al in de eerste Mario Galaxy. En natuurlijk is dat het grootste en enige probleem van SMG2, dat het een vervolg is op de overweldigende voorganger. Toch weet ik zeker dat de vele liefhebbers van de eerste Galaxy daar geen problemen mee zullen hebben.
Als je de eerste trip hebt beleefd, is je ziel verkocht. Je verlangt naar meer, mooier en grootser, en dat is precies waar Super Mario Galaxy 2 in voorziet.



(Door: **Murfinator:**)
Zelfs in Super Mario Galaxy 2 is gedacht aan het WK, daarom staat er om de 10 meter een televisie met live beelden vanuit Afrika.



(Door: **Hank**)
Snowser.

CONCLUSIE

Iedereen die zich de goede gevoelens herinnert die de eerste Galaxy leverde, zal instant worden gegrepen door de pracht en glorieuze gameplay van dit uitstekende, alom verzadigende vervolgspel, dat ook nog eens een stuk uitgebreider uitpakt. Dit is briljant gemaakt en gewoon helemaal, hoogkwalitatieve, onversneden dope met een straatwaarde van 242 sterren.

JURJEN

SCORE 96

[illegible]

SUPER MARIO GALAXY 2
Wii
NINTENDO
1 - 2 SPELERS
OUT NOW





JAM WITH THE BAND

JURJEN GAAT JAMMEN

Jam with the Band is het zoveelste ritmespelletje. Eigenlijk was Jurjen al helemaal klaar met die druk-op-de-knopjes-om-te-musiceren-shit, maar eenmaal begonnen met Jam with the Band bleek dit toch wel iets meer dan het zoveelste ritmespelletje.

Jawel, het werkt nog steeds hoor! Het ritmisch drukken op knopjes is een goed concept! Geen wereldschokkende conclusie natuurlijk, we wisten het al, en de games die het ons leerden hebben we al uitgespeeld. Dus wat kan Jam with the Band toevoegen om het virtueel musiceren tóch weer de moeite waard te maken? Het antwoord is: een hele-boel.



Notenjam with the band...

KRANKZINNIG

Om te beginnen biedt Jam with the Band een torenhoge moeilijkheidsgraad. Zelfs op de makkelijkste stand - met één knop - zul je niet snel een perfecte score halen. En op het tweede van de vier niveaus moet je al met vier knoppen aan de slag.

De hogere twee niveaus heb ik alleen voor de grap even aangeraakt. Op niveau Master moet je maar liefst 24 knoppencombinaties gebruiken, krankzinnig gewoon. Maar natuurlijk ook wel leuk, dat je echte inspanning moet leveren om de songs te halen.

DRIEHONDERD TRACKS

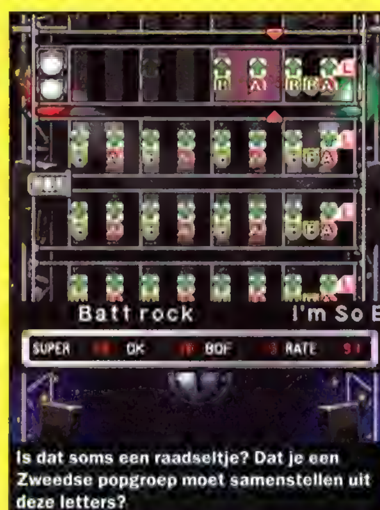
Je kunt meteen gaan spelen met twintig gelicenseerde tracks, zoals I'm A Slave 4U van Britney Spears en The Final Countdown van Europe. Ook bevat je cassette dertig 'algemeen bekende' liedjes, variërend van Für Elise tot een Super Mario Medley. Daarnaast kun je (gratis) nog eens vijftig gelicenseerde tracks downloaden, honderd zelfgemaakte tracks opslaan en honderd tracks downloaden van andere makers. In totaal kan je cassette dus driehonderd tracks bevatten. En er zijn meer indrukwekkende cijfers te noemen.



Ik doe tegenwoordig alles via internet. Koop al m'n muziek via Bol.com. En huur m'n escorts via Snol.com.



LET OP: GEEN 'ECHTE' MUZIEK!
Alle muziek (dus ook de gelicenseerde songs van bekende artiesten) zijn miditracks, dus zonder zang en met een ingeblikt geluid. Leuk om mee te spelen, minder om naar te luisteren.



Is dat soms een raadseltje? Dat je een Zweedse popgroep moet samenstellen uit deze letters?

KERKORGEL

Bij elk nummer kun je zelf kiezen welke van de acht partijen je met de knoppen wil volgen. Er zijn achtenvijftig instrumenten om mee te spelen, uiteenlopend van een kerkorgel tot rockdrums.

Bij sommige nummers kun je ook kiezen voor 'Guitar', waarna in het touchscreen de snaren verschijnen die je met de stylus moet aanslaan. In het speltype 'Sing' kun je proberen met je stem de juiste noten te raken of je stem laten analyseren, waarna je DS je vertelt voor welke muzieksoort je stem het meest geschikt is (Bubblegum Pop, in mijn geval).

ULTIEME MUZIEKMACHINE

En zo gaat het maar door en door met die gekke mogelijkheden. Sommige zijn misschien niet aan je besteed, maar samen geven ze je toch wel het gevoel dat je DS in de ultieme muziekmachine is veranderd.

In de Basic Studio kun je bijvoorbeeld simpelweg een melodie neuriën of met een pianootje spelen, om er vervolgens een complete track van te laten maken door te kiezen uit acht muziekstijlen en vier sferen.

"HET GEVOEL DAT JE DS IN DE ULTIEME MUZIEK MACHINE IS VERANDERD."

De Expert Studio biedt zeer uitgebreide, professioneel aandoende mogelijkheden om je eigen tracks te maken. Tikje te moeilijk voor mij, maar leuk dat het kán.

ACHT SPELERS

Wat mij betreft de leukste mogelijkheid waar Jam with the Band in voorziet: je kunt alle nummers ook met twee tot acht spelers samen proberen te voltooien. Daarvoor is slechts een enkel exemplaar van het spel nodig. Bij dat spel krijg je een code om gratis het Jam with the Band Live-kanaal op je Wii te downloaden, zodat je de muziek ook uit de speakers van je tv kunt laten knallen. Ik heb een paar nummers met vier spelers geprobeerd, en dat was echt hilarisch, maar ook inspannend, compleet met scheldpartijen en bulderlachen.

PIELEN

Dat samenspelen is zeker voor herhaling vatbaar, en af en toe een paar nummertjes in m'n eentje spelen om mijn rang te verhogen, blijf ik ook nog wel een tijdje doen.

Karaoke, Trivia en Expert Studio zijn dan weer niet zo aan mij besteed, maar misschien dat ik die later nog eens oppik. Want Jam with the Band is typisch zo'n spelletje dat je overal mee naartoe neemt om er waar je maar wilt even mee te pielen. En als het genre je bevalt, ben je hier dus niet snel mee uitgepield!

CONCLUSIE

Behalve 'echte' muziek (zie kader) en flashy graphics levert Jam with the Band alles wat je je binnen het genre kunt wensen, en daar dan nog wat dingetjes bovenop.

JURJEN
SCORE 80

Als het genre je bevalt, ben je hier niet snel mee uitgepield!

JAM WITH THE BAND
DS
NINTENDO
1 - 8 SPELERS
OUT NOW
3

METAL GEAR PEACE WALKER

Wanneer hij de woorden Metal en Gear in één zin tegenkomt, worden Jeroen's ogen groot, en begint er kwijl langs zijn mondhoeken te lopen. We keken dan ook niet vreemd op toen hij de postbode met een CQC aanval de PSP code van Peace Walker afhandig maakte, nog voordat de man 'm in de bus kon droppen. Met de postbode gaat het overigens naar omstandigheden redelijk.

Nadat ik deel 4 meerdere malen had doorgespeeld, was ik wel weer toe aan een nieuw Metal Gear avontuur. In de tussentijd kon ik natuurlijk wel genieten van de PSone klassieker die opnieuw voor de PSP is uitgebracht, maar ik wilde meer. Ik wilde een nieuw en groots avontuur! En met Peace Walker word ik op mijn wenken bediend.

PITTIG

Peace Walker refereert in deze naar de lopende tank met de mogelijkheid om nucleaire raketten af te kunnen vuren. Kojima hanteert hier de theorie dat de vrede alleen maar bestaat omdat twee grootmachten (in dit geval Amerika en Rusland) nucleaire wapens bezitten en elkaar daardoor niet aan durven te vallen. Peace through deterrence, zoals dat in de Engelse taal zo mooi heet.
Het verhaal zal de meeste MGS fans bekend in de oren klinken en kent inderdaad ook weinig verrassingen. Sterker nog, de game zit vol met verwijzingen naar eerdere MGS avonturen en heeft eenzelfde soort spelverloop.
Peace Walker is een direct vervolg op Metal Gear Solid 3: Snake Eater, en tijdens de game zullen er heel wat referenties naar dat avontuur van Big Boss langskomen alsmede flashbacks naar met name de relatie tussen Big Boss en The Boss.
Je raadt het al, Peace Walker is vooral een game voor diegenen die de Metal Gear serie al enige tijd op de voet volgen. Nieuwkomers zullen niet alleen met vraagtekens blijven zitten als het om het verhaal gaat, maar zullen het vooral lastig hebben met de gameplay zelf, die behoorlijk pittig is en qua moeilijkheidsgradatie niet is aan te passen.

"EEN VOLWAARDIG METAL GEAR AVONTUUR."

CO-OP/MULTIPLAYER

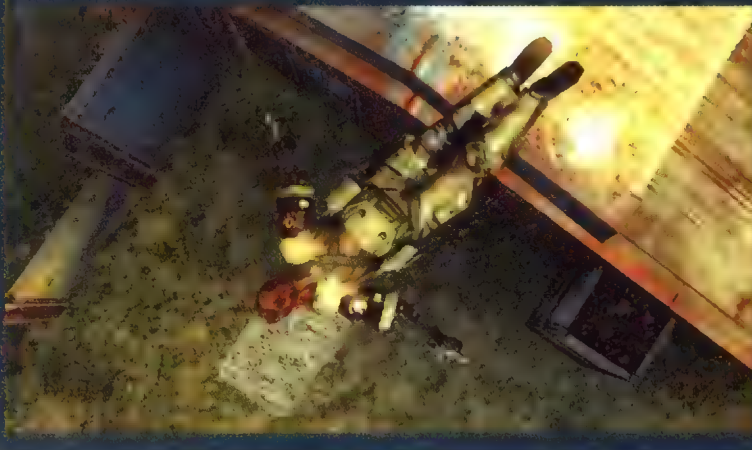
Het grootste probleem van Metal Gear is dat je alleen van co-op kunt genieten in de ad hoc modus, offline dus.
Dit heeft tot gevolg dat je met maximaal vier vrienden in een kringetje moet gaan zitten om samen de missies te spelen (max. 2 man) of de eindbazen een kopje kleiner te maken (max. 4 spelers).
Met name dat laatste is erg relaxed, want de bossfights zijn op z'n zachtst gezegd lastig en met wat extra hulp is het een stuk aangenamer.
Ik vind het ontbreken van online een gemis, want in Nederland heeft lang niet iedereen een PSP, dit in tegenstelling tot Japan waar mensen dus een stuk makkelijker in de plaatselijke noodle bar met elkaar op avontuur kunnen gaan.
Voor ons zal het dus neerkomen 'ad-hoc party' op je PS3 te downloaden en via dat programmaatje andere Metal Gear fanaten te zoeken om samen te kunnen spelen. Is het toch nog een beetje online, hoewel op een uitermate omslachtige manier.

RECRUITMENT

Laat ik echter nog even terugkeren naar de Peace Walker zelf, die lopende tank dus. Er is in het verhaal een derde partij die deze tank uit wil rusten met een A.I. waardoor de huidige, op angst en afschrikking gebaseerde vrede, op losse schroeven komt te staan. De nieuwe A.I. zou namelijk gecalculeerde keuzes maken tijdens oplopende spanningen en zich niet laten leiden

METAL GEAR MONSTER CREED

Naast het singleplayer avontuur zitten er ook nog wat grappen en grollen in Peace Walker verstopt. Zo spotte ik al een vrachtwagen vol zonnebloemen uit de Boktai serie en vond ik Hideo Kojima himself in de game, die ik natuurlijk meteen recruteerde.
Verder is er weer een Assassin's Creed grapje in de game verwerkt (zie screen) en kun je, Monster Hunter stijl, op monsters jagen.
Het past totaal niet binnen het verhaal, maar wel weer binnen het Metal Gear universum.





Zo met dat handje bij Snake z'n kruis, krijg ik meteen weer flashbacks naar Metal Queer Solid 2 met die Raiden.

AR SOLID

POWER UNLIMITED GOLD

JEROEN VINDT HET EEN TOP GEAR



Snake werkte als vrijwilliger bij Medics Zonder Grenzen om mensen in te enten tegen de Costaricaanse griep.


Zoals alle snakes, wisselt hij regelmatig van velletje...



Verstoppertje spelen met Costaricaanse soldaten was best leuk, alleen waren die gasten te stom om tot tien te kunnen tellen...


Er schijnt een MGS film aan te komen die zich grotendeels in een enorm vliegtuig afspeelt. Een titel hebben ze al: Snake on a Plane...

door emoties. Wat dus desastreuze gevolgen kan hebben.
Big Boss wil hier echter een stokje voor steken en bouwt gedurende het verhaal langzaam maar zeker zijn leger Militaires Sans Frontières (soldaten zonder grenzen) op, de voorloper van Outer Heaven.
Bij het opbouwen van dat leger kun je, net als in Portable Ops, nieuwe manschappen rekruteren. Oftewel, je mept ze knock-out of verdooft ze met je tranq-gun, bindt een ballon om hun middel en ze worden door Kaz Miller opgepikt en omgeschoold.
De ballon-om-middel-truc werkt een stuk beter dan de ik-gooi-je-over-mijn-schouder-en-loop-terug-naar-een-vrachtwagen uit Portable Ops. Verder verloopt het ongeveer hetzelfde: je plaatst je verse manschappen in dit geval bij Research and Development, Intell of de Mess Hall.
Ieder nieuw verworven lid heeft zo zijn sterke en zwakke punten en het is aan jou om ze bij de juiste eenheid te plaatsen.
In feite is dit de spil waar de game om draait, want hoe meer manschappen je hebt en hoe beter je ze over de eenheden verdeelt, hoe gemakkelijker jij als Big Boss door het verhaal heen kunt gaan.
Je speelt op deze manier nieuwe wapens en items vrij die je weer kunt inzetten tijdens je missies.

SPEELSTIJL

In tegenstelling tot de Metal Gear avonturen op de PS3 speel je missies. Deze staan in verbinding met elkaar, dus je hebt nooit het idee losse opdrachten te vervullen. Het voordeel van de missies is dat je steeds korte stukjes krijgt te spelen, wel zo handig voor een vluchtig platform als de PSP.
Deze missiestructuur heeft wel gevolgen voor de manier waarop je moet omgaan met je uitrusting. Zeulde je voorheen al je wapens met je mee, nu moet je voor aanvang je uitrusting samenstellen.
Je kiest voordat de missie begint je speelstijl. Ga je voor de stealth aanpak of toch voor brute actie? Daarbij speelt de keuze van je kleding ook nog eens een rol. Je beweegt je namelijk een stuk stiller in je stealthpakje, maar je kunt dan minder munitie meedragen. En met onbloot bovenlijf, ben je weliswaar een echte krachtpatser maar ook een stuk kwetsbaarder.

GROOTS

Tussen de missies door wordt het verhaal door middel van cutscenes in graphic novel stijl uit de doeken gedaan.
De scenes zijn voorzien van quick-time events, hierdoor blijven de scenes een stuk interessanter en lijkt Kojima zich te revancheren op de criticasters, die beweren dat het bij hem meer kijken dan spelen is. Maar niet alleen kent deze Metal Gear een goede balans tussen cut scenes en gameplay, de game is ook een stuk uitgebreider dan ik had durven hopen. Het voelt als een volwaardig Metal Gear avontuur dat niet had misstaan op de PS3.
Het verhaal is groots en meeslepend, en zeker voor de mensen die de serie op de voet volgen, worden vele losse eindjes aan elkaar geknoopt en antwoorden gegeven op heel wat vragen rondom Big Boss.
Persoonlijk heb ik meer dan genoten van dit avontuur, een lang avontuur met genoeg verrassingen en de specifieke humor die je van Kojima gewend bent. Als Metal Gear fan mag je Peace Walker dan ook zeker niet missen.

CONCLUSIE

Een groots en meeslepend Metal Gear avontuur dat kan wedijveren met zijn grote broers. Iedere zichzelf respecterende Metal Gear fan schaft Peace Walker onmiddellijk aan.

JEROEN — SCORE **90**

Je zult hier dik twintig uur mee bezig zijn.

METAL GEAR SOLID: PEACE WALKER
PSP
KOJIMA PRODUCTIONS / KONAMI
SPELERS: 1 - 4 CO-OP AD HOC
2 - 6 MULTIPLAYER AD HOC
OUT NOW
18


THE NEW
MUSIC
STATION
ALKMAAR 99.6 * AMSTELVEEN 91.1 * AMSTERDAM 91.1
BREDA 99.4 * DEN HAAG 88.6 * EINDHOVEN 99.4 * ENSCHEDE 93.7
GRONINGEN 93.7 * HILVERSUM 91.1 * LEEUWARDEN 91.0 * LEIDEN 95.2
LELYSTAD 91.1 * ROTTERDAM 88.4 * TILBURG 99.4 * ZWOLLE 93.6
CHECK DE OVERIGE FREQUENTIES OP WWW.SLAMFM.NL
SLAM!FM

FOOTBALL MANAGER 2010

Op dit moment zitten we nog middenin het WK voetbal, maar 6 augustus begint de Nederlandse competitie alweer. Goed excuus voor Jeroen om Football Manager 2010 te downloaden en zich de nieuwe van Gaal te wanen.

De aanbiedingen stromen binnen als ik mezelf manager heb gemaakt van AZ. Dembele willen ze graag en Hammie, maar ook Stijn Schaars kan ik verkopen. Maar dan zeker toch niet aan PSV? Dat bod accepteren we gewoon niet!
Football Manager 2010 werkt zoals je dat zou verwachten: jij bent de baas, jij bepaalt de opstelling, het aanvalsplan, en gaat op zoek naar versterkingen en bovenal de overwinning.

MIDDENMOTER

Over de overwinning gesproken… als ik daadwerkelijk voor de winst zou willen gaan, had ik toch een ander team moeten kiezen dan AZ. Want de Alkmaar-Zaanstad combinatie speelt als een middenmoter kan ik je vertellen, en dat is niet goed voor mijn AZ hart. Veel wedstrijden gingen verloren en mijn nek lag al snel op het hakblok; het duurde dan ook niet lang voordat ik uit mijn functie werd ontheven. Eigenlijk lag het ook wel een beetje aan mijn voetbalmanager skills die (nog) niet toereikend waren op dat moment. Dat bleek ook wel toen ik 't een tweede keer met datzelfde AZ probeerde en het al een stuk beter ging met mij en m'n team.



Mijn Engels is niet geweldig, maar hier begrijp ik niks van. Kleermaker met een laag kruis naar de verre paal?

UITGEBREID

Wat mij vooral opviel was dat deze iPhone/Pod game bijzonder uitgebreid is. Natuurlijk kun je niet álles wat je met de PC versies kan, maar wat ik zag verbaasde mij wel. De game geeft je veel, heel veel mogelijkheden. Zeker wanneer het gaat om het instellen van tactieken en dat soort zaken. Maar ook het aankoopbeleid kun je bepalen, evenals het aanstellen van scouts die je op de hoogte houden waar nieuwe getalenteerde spelers te vinden zijn.
Zo kun je niet alleen lekker schaven aan je ideale opstelling, maar ook die felbegeerde spelers proberen los te weken bij hun club. Wat dacht je van Ronaldo bij AZ? Nee, dat gaat natuurlijk niet, want de game is wel zo realistisch dat superster Ronaldo bedankt voor een middenmoter als mijn cluppie uit Alkmaar. Bovendien houdt de Portugese topspeler van de warmte en dan ga je natuurlijk niet ergens in Noord-Holland zitten koukleumen.

CONCLUSIE

Voor iedereen die geen minuut zonder voetbal kan!

JEROEN

SCORE 80

Dit speel je het hele seizoen!

FOOTBALL MANAGER 2010
IPHONE / IPOD TOUCH
SEGA
1 SPELER
OUT NOW

ZENONIA 2

Na Final Fantasy I en II op z'n iPod uitgespeeld te hebben, was Jeroen wel even toe aan een RPG die wat minder statisch en gedateerd aanvoelde. Had hij even geluk dat ook Zenonia 2 in de Appstore stond.

Wat een weergaloos lekkere RPG is dit zeg. Dit is zoals een RPG hoort te zijn, een actie RPG wel te verstaan. Want het is grinden wat de klok slaat! En zo hoort het natuurlijk ook; lekker kerkers bezoeken en alles kapot maken wat daar in ronddoolt om zo steeds betere vaardigheden te krijgen.

NIET HEEL NIEUW

Zoals je aan de titel kunt zien, is dit deeltje 2 van Zenonia maar helaas heeft dit deel voor iedereen die de eerste game gespeeld heeft, weinig nieuws te bieden. Mocht je Zenonia echter nog niet kennen, dan kun je deze game toch zonder problemen spelen want de game gooit je niet echt in het diepe en daarbij is het verhaal van het niveau dertien in een dozijn. Kortom, je mist niets als je de teksten skipt en gewoon lekker gaat spelen.
Natuurlijk moet je wel even opletten wanneer je een missie aanneemt, want niets is zo suf als doelloos rondlopen omdat je zo stom was om niet te lezen wat je ook alweer moest doen.


Dart liefhebbers zien meteen waar dit mannetje z'n pijltjes gooit… inderdaad: Lakeside.

WEL LEKKER

Ondanks dat de game niet echt nieuw aanvoelt, speelt het als een trein. De controls zijn lekker simpel gehouden met een D-pad en twee actieknoppen op het scherm. Ze zijn netjes aan de zijkant van het scherm gepositioneerd waardoor je te allen tijde het overzicht weet te behouden.
Het enige wat op den duur kan gaan vervelen, is dat de actie vrij snel repetitief wordt, zeker waar het 't ronddolen in kerkers betreft en het alsmaar op knoppen rammen om aan te vallen.
Maar dan nog zul je, wanneer je gedoseerd de game speelt, heel erg veel lol beleven. De personages zijn leuk genoeg en het grafische stijltje heeft iets van Nintendo en dat is natuurlijk positief bedoeld.

CONCLUSIE

Het mag dan weliswaar geen geheel nieuwe game zijn, toch is deze actie RPG er eentje die je zeker geruime tijd zal kunnen boeien.

JEROEN

SCORE 75

Hier ben je, mits je het een beetje spreidt, een paar weekjes mee bezig.

ZENONIA 2
IPHONE / IPOD TOUCH
GAMEVIL
1 SPELER
OUT NOW

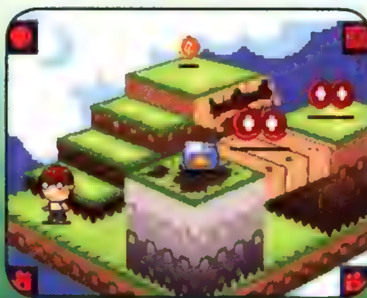
DOWNLOADABLE GAMES

Iedere maand verschijnen er wel een paar klassiekers op de online marktplaats van de verschillende platformen. Middels deze maandelijkse rubriek proberen we jullie op de hoogte te houden, welke extreem toffe shit (5 sterren), gore bagger (1 ster) en alles daar tussenin, je daar kunt aantreffen voor jouw spelcomputer(s).

FLIPPER

DSiWARE / DSi

Hugo Smits moet wel een pientere jongen zijn. In elk geval pienter genoeg om in z'n eentje een nieuwe game-engine te bouwen die gebruik maakt van de alombekende, eh, voxels. Voor de minder pienteren onder ons: het komt er op neer dat de game oogt als een 8-bit pixelspel, maar dat je de wereld wel in 'soort van 3D' kunt roteren.
Een mooie opzet voor het kortdurende puzzelspelletje dat Hugo op z'n eigen engine baseerde. Het heeft twintig levels, en in elk daarvan moet je met een poppetje de goudvis bereiken. Daarvoor kun je bruggen en blokjes bouwen, of opblazen.
De meeste levels bieden verschillende manieren om tot de goudvis te komen, en als je een mooie oplossing hebt ontdekt, voel je jezelf meer dan pienter.





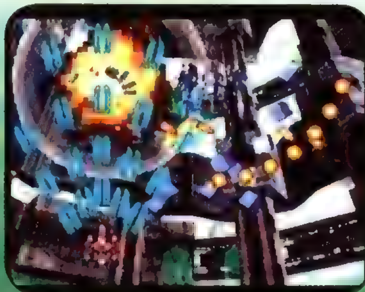
500 NINTENDO POINTS SPELERS 1 SCORE

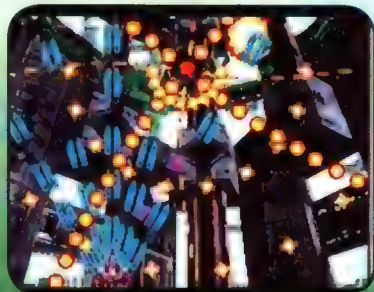


METAL TORRENT

DSiWARE / DSi

De bullet hell shooter geldt als het meest meedogenloze spelgenre ooit verzonnen. Metal Torrent levert qua aantallen kogels niets in, maar compenseert de gekte met het feit dat je door treffers niet sterft maar slechts een beetje energie en punten verliest.
Tenminste, als je met de Red Orion speelt. Daarmee kun je zonder al teveel frustratie proberen om tussen de kogels door te duiken en hordes vijanden af te knallen. Vind je deze stand wat te lafjes, dan kun je ook kiezen voor de Blue Nova – dit ruimteschip knalt bij een treffer wél uit elkaar.
We hebben ons met beide scheepjes ongeveer een half uur vermaakt, maar je moet wel erg veel van training en hoge scores houden om hier veel langer mee zoet te zijn.





800 NINTENDO POINTS SPELERS 1 SCORE



AIRACE

DSiWARE / DSi

Ha mooi, een titel die het halve verhaal al vertelt. Hier volgt de andere helft: je kunt tegen de computer of met vier spelers racen, de vliegtuigjes laten zich lekker besturen met stylus of knoppen, er zijn zes tracks die je ook nog in gespiegelde vorm moet overwinnen, en die tracks zijn goed ontworpen. Grote open stukken geven je alle ruimte om te vliegen waar je wilt, maar let op, want zo'n stuk wordt altijd wel weer gevolgd door een krappe tunnel waar je precies goed in moet duiken om zonder snelheidsverlies verder te kunnen racen.
Er zijn wat geheime weggetjes, een paar bonusgames en wat wapens, maar die spelen een ondergeschikte rol (dus verwacht geen Diddy Kong-chaos).
De muziek is kut, maar die kan worden uitgezet.
Wat overblijft is een aardig, verrassend spannend racespel met vliegtuigen in plaats van autootjes of kartjes.





500 NINTENDO POINTS SPELERS 1-4 SCORE



GHOUL PATROL

VIRTUAL CONSOLE / Wii

Misschien had je op ons advies Zombies al gedownload. Als je die game hebt uitgespeeld en eigenlijk wel verder wilt gaan met het zoeken en schieten in kleurrijke B-film-omgevingen vol grappige griezelmonsters, dan kun je Ghoul Patrol overwegen.
Het is tenslotte het directe vervolg op Zombies, met een identieke spelopzet, die dus weer het best tot zijn recht komt met twee spelers. En er is ook weer een keur aan maffe huis-tuin-en-keuken-wapens.
Wat Ghoul Patrol toevoegt, zijn nieuwe omgevingen en de mogelijkheid om te springen en slidings te maken.
Waar het Ghoul Patrol aan ontbreekt zijn de strak voelende gameplay, de doordachte levelontwerpen en de humor van het origineel. En laten dat nou net de redenen zijn waarom we de voorganger hebben aangeraden.





800 NINTENDO POINTS SPELERS 1 - 2 SCORE



LEFT 4 DEAD 2: THE PASSING

PC / XBOX LIVE

Geinig. Het idee dat de vier survivors uit L4D2 de originele cast moeten redden omdat deze bovenaan een brug vast staan en niet verder komen. Naast wat nieuwe wapens, een nieuwe setting en nieuwe maps, is de grootste lokker Mutations. Dit zijn aanpassingen die iedere week veranderen en die het met name voor de survivors extra lastig maken.
De eerste mutatie was Realism Versus waarin je zonder hulpmiddelen moest spelen, daarna kwam Bleed Out die ervoor zorgde dat spelers hoe dan ook voortdurend heel langzaam health verloren. Andere mutaties waren Last Man On Earth, Chainsaw Massacre, VIP Target, Versus Survival, Ultra Realism en Head Shots Only.
Door de wekelijkse rotatie houdt Valve de L4D gameplay lekker fris, en dit alles is voor PC gamers helemaal gratis!





500 PC GRATIS MICROSOFT POINTS SPELERS 1 SCORE



SPLINTER CELL: CONVICTION

PC / XBOX LIVE

De eerste DLC voor SC: Conviction was gratis en liet je stoeien met proximity mines, een nieuw machinegeweer en nog wat andere items, maar voor het Deniable Ops Insurgency Pack mag je uiteraard weer ouderwets betalen.
Het betreft vier fraai in elkaar geknutselde maps; speelbaar voor de bestaande multiplayer modi Hunter, Infiltration, Face Off en Last Stand. De maps laten je sluipen en schieten in San Francisco, Salt Lake City, een begraafplaats in New Orleans en een gevangenis in Portland.
Voor Gamerscore fanatici: er zijn 250 nieuwe Gamerscore punten te halen. Het pakketje is wel een tikkie aan de prijzige kant, maar de multiplayer co-op van SC: C is wel een van de beste van dit jaar en we moeten nog maar zien of die in 2010 getopt wordt.





800 MICROSOFT POINTS SPELERS 1 - 2 SCORE



C&C 4: TIBERIUM TWILIGHT

PC

Het ondergewaardeerde C&C 4 laat zich van zijn beste kant zien; wanneer je patch 1.03 downloadt, krijg je naast wat gladstrijkende aanpassingen drie gratis (!) maps voor versus potjes. Het gaat om de maps Capital Coup, Disputed Depot en Bridge To Nowhere.
In alle drie de maps draait het natuurlijk weer om het bezetten van de Tiberium Control Network Nodes zodat jij en je team zeker zijn van inkomsten. De maps zijn lekker divers en strategisch van opzet. Capital Coup is de grootste met een node in het midden en de rest aan de randen. In Bridge To Nowhere zijn de nodes overal door elkaar geplaatst en bij Disputed Depot hebben de makers er drie naast elkaar gezet op een plateau en de andere twee onder en boven. Vooral die laatste map gaat voor korte maar heftige confrontaties zorgen.





GRATIS SPELERS 1 - 4 SCORE



COLOFON

POWER UNLIMITED
HUB uitgevers

UITGEVER Niels Roodenburg
ADJUNCT HOOFDREDACTEUR Jeroen Roding
EINDREDACTEUR Ed Wiggemans
REDACTIE Jan-Johan Belderok, Steven Saunders, Wouter Brugge, Maarten Blonk, Jan Meyroos, Jurjen Tiersma
REDACTIE-ADRES Power Unlimited, Postbus 1913, 2003 BA Haarlem
INTERNET www.pu.nl
VORMGEVING M2Industries, Amsterdam
ILLUSTRATIES Jordi Peters
MARKETING Daniël Hendrikse, Miranda Mettes
ADVERTENTIES AANLEVEREN
Mirella van der Willik, m.vd.willik@hub.nl, tel. 023 543 00 21
Bob Bottelier, b.bottelier@hub.nl, tel. 023 752 39 31
ACCOUNT MANAGER Karel Broshuis
ABONNEMENTENADMINISTRATIE Ingrid van der Aar, Tanja Ekel, Eefje van Es
DRUK Senefelder Misset Doetinchem

Abonnementen
Abonneren kan via de website www.pu.nl
Power Unlimited verschijnt 12 maal per jaar en kost voor één jaar € 43,50. Een abonnement wordt alleen in Nederland en België toegezonden en wordt automatisch verlengd voor eenzelfde periode, tenzij je uiterlijk twee maanden voor vervaldatum schriftelijk opzegt.
Verhuisberichten en bezorgklachten kunnen worden doorgegeven via de website. Ook vragen over het abonnement graag doorgeven via www.hubstore.nl (service), schrijven naar HUB Uitgevers, postbus 3389, 2001 DJ Haarlem, of mailen naar abonnementen@hub.nl. Op werkdagen kun je ook bellen tussen 10 en 14 uur naar tel.nr 023 - 5364401.

Privacy Wij nemen je gegevens, zoals naam, adres en telefoonnummer op in een gegevensbestand. De verwerking van je gegevens is aangemeld bij het College Bescherming Persoonsgegevens in Den Haag door HUB Uitgevers b.v., de verantwoordelijke voor je gegevens. Je gegevens worden gebruikt voor de uitvoering van met jou gesloten overeenkomsten, zoals de abonnementenadministratie.
Daarnaast kunnen wij je gegevens gebruiken om je op de hoogte te houden van interessante informatie en/of aanbiedingen. Jouw gegevens kunnen aan door ons zorgvuldig geselecteerde partijen ter beschikking worden gesteld.
Je gegevens kunnen, samen met hun informatie over jou, worden geanalyseerd om de aanbiedingen en/of informatie zoveel mogelijk op je interesses af te stemmen.
Je kunt bij het opgeven van je gegevens bezwaar maken tegen beschikbaarheidstelling van je gegevens aan derden. Ook kun je je eigen gegevens opvragen en verzoeken ze te corrigeren of te verwijderen. Stuur hiertoe een kaartje aan HUB Uitgevers, t.a.v. de Abonnementenadministratie, Postbus 3389, 2001 DJ Haarlem

HUB UITGEVERS
HOI PRINT

ACHTERAF IS 'T MAKKELIJK LULLEN

★ We zijn benieuwd of de komst van de Move en Project Natal ertoe zal leiden dat we volgend jaar op de E3 wat minder vaak geconfronteerd worden met journalistieke vetkleppen.

★ Ondanks het feit dat JJ elke nacht twee uur sliep, de hele dag een zonnelamp plus een fohn op zijn bek gericht hield, hij een korte broek aan had en vet at, bleek de E3 vanuit Nederland beleven toch net iets anders te zijn dan vanuit LA. Zelfs tien uur stil op een stoel zitten om de vlucht te simuleren, bleek daar niks aan te veranderen.

★ Super Mario Galaxy 2 krijgt geen 100 van Jurjen. Nintendo rouwt. Mildheid komt toch met de jaren? Of werkt het bij onze Assenaar precies andersom? Dat ie Zelda in 2016 een 38 geeft…

★ Hartstikke leuk die topdown game van Lara Croft, maar je ziet haar twee sterke punten een stuk minder goed op die manier.

★ Bert van Marwijk wilde dus helemaal niks met 2010 FIFA World Cup te maken hebben, ondanks diverse gesprekken met EA. Zou het een stiekeme PES-speler zijn…

★ Call of Duty heeft de eerste slag van Medal of Honor gewonnen: zes pagina's Black Ops in de PU tegen twee voor MoH. Maar Activision stuurde ons voor die game dan ook drie keer zo ver weg…

★ In de komende PU zal het grote E3 verslag komen te staan. En voor de eerste keer kun je voor tachtig procent raden wat er allemaal in staat. Met dank aan de publishers die massaal last hadden van premature ejaculaties en het meeste nieuws vóór de E3 bekend maakten. Misschien moeten wij de cijfers van de reviews ook maar eens bepalen voordat de reviewcopy binnenkomt.

★ Toch bizar om te zien dat het cowboy genre, dat nu niet bepaald populair was in ons land, door het hippe Rockstar in één keer op de kaart is gezet met het briljante Red Dead Redemption. Zou linedancen hier nu ineens ook hip worden?



WAAR WAS DE REDACTIE DE AFGELOPEN MAAND MEE BEZIG?

12% Niet kunnen geloven dat de producer van de nieuwe Harry Potter, Dave Potter heet.

9% Onze armen uit de kom zwiepen op de E3.

10% Zin hebben om een Vuvuzela vol in iemands achterste te rammen.

11% Een triple bypassburger nemen in de Heart Attack Burger te LA.

7% Moeten erkennen dat niet alle cowboys gay zijn. Wel veel.

11% Ervaren dat Killzone 3 klaar is voor de strijd met de andere topshooters. Met of zonder bril.

8% Elkaar hersendood slaan met UFC 2010, waar in het geval van Wouter niet al te veel voor nodig is.

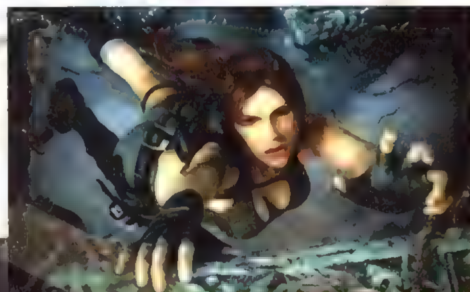
13% Een iPad verstoppen in onze bagage. Je wilt toch hip zijn.

[illegible] Dankzij Rock Band weten dat Green Day nog bestaat.

10% Voordat we gingen stemmen aan ome Ed vragen hoe een potlood werkt.

CHICK VAN DE MAAND

WE HEBBEN HET OOIT BELOOFD, EN WE HOUDEN ONS ER DAN OOK AAN: ALS LARA CROFT IN DE PU STAAT, IS ZIJ AUTOMATISCH CHICK VAN DE MAAND. HELAAS ZULLEN WE IN HAAR NIEUWE GAME WAT MINDER KUNNEN GENIETEN VAN HET UITZICHT OP HAAR STRAKKE BILPARTIJ EN LIJKT DE AFSTAND SOWIESO WAT GROOT OM LARA'S STERKSTE PUNTEN TE DOEN UITKOMEN. MAAR WE VONDEN GELUKKIG NOG EEN OUD COVERPLAATJE MET TOPDOWN VIEW WAARUIT BLIJKT DAT WE DIE BELOFTE DESTIJDS NIET ZOMAAR HEBBEN GEDAAN.



"LEUKSTE" NIET GEPLAATSTE BIJSCHRIFT
UFC UNDISPUTED 2010



DROL VAN DE MAAND

Geen 'drollerige' games deze maand, en da's natuurlijk alleen maar goed. Maar dat wil nog niet zeggen dat er deze keer geen Drol van de Maand te kiezen viel. En na Bobby Kotick valt Wouter de eer te beurt om als tweede-niet gamecharacter te mogen fungeren in deze rubriek.
De baklap had namelijk z'n review van Halo Reach bij Ed ingeleverd, maar kwam er een week later achter, toen de spread al lang en breed opgemaakt was, dat ie de verkeerde versie had gestuurd. Nu is onze vormgeefster een hele sympathieke dame die nooit iets te veel is, maar als Marije aan één ding een hekel heeft, is het wel pagina's die goed in elkaar zitten opnieuw te moeten maken. Op haar aanraden is de keuze dan ook op Wouter gevallen, en daar was Ed het mee eens, helemaal toen bleek dat de tweede versie die Wouter stuurde óók de verkeerde was…



OPROEP!
Check www.modnationnation.nl en stem op de beste ModNation Racers track/mod/kart. Op die van ons dus!!!

TO DO LIST

- GEWOON DOORKNALLEN MET DE PU. NA DE E3 WETEN WE IMMERS DAT DE 84 PAGINA'S VAN ONS BLAADJE DE KOMENDE MAANDEN OOK WEL GEVULD KUNNEN WORDEN. HELEMAAL OMDAT ER STEEDS MINDER ECHTE MEUK GEMAAKT WORDT EN WE ER ZO'N BEETJE ELKE WEEK EEN NIEUW GENRE BIJ KRIJGEN...
- ZOU HET DAN EINDELIJK ZOVER ZIJN? DAT ER NA 1898918989 PREVIEWS, EEN REVIEWCOPY VAN STARCRAFT II IN DE BUS VALT? OF GAAT BLIZZARD VOOR PREVIEW 1898918990...
- ONS VOORBEREIDEN OP EEN BIJZONDER HEET SHOOTER NAJAAR MET HALO REACH, CRYSIS 2, CALL OF DUTY BLACK OPS, MEDAL OF HONOR EN WAARSCHIJNLIJK OOK RESISTANCE 3. ONZE TRIGGERFINGER GAAT VAST IN TRAININGSKAMP.
- NU 'MEIMAAND, ARCADEMAAND' VOORBIJ IS, KAN JIJ ZICH EINDELIJK WEER RICHTEN OP HET SERIEUZE WERK: F1 2010 EN GRAN TURISMO 5. EN ÉÉN VAN BEIDE GAMES KOMT HONDERD PROCENT ZEKER IN 3D. IETS DAT HET REALISME EEN STUK VERGROOT: HEB JE DANKZIJ HET BRILLETJE EINDELIJK KOPPIJN ALS JE TE VAAK CRASHT.
- ALS HET WK ACHTER DE RUG IS, KUNNEN WE ONS EINDELIJK FOCUSSEN OP PES 2011 (DIE NU ECHT GOED SCHIJNT TE WORDEN, VOLGENS KONAMI) EN FIFA 11. WANT DE COMPLETE REDACTIE HEEFT OM VERSCHILLENDE REDENEN EEN SCHIJTHEKEL AAN SOMMIGE ORANJE-SPELERS. NU KUNNEN WE DE ONDERLINGE VETES EINDELIJK WEER OP CLUBNIVEAU UITKNOKKEN.
- ALS JE DACHT DAT DE PUBLISHERS ONS IN JULI MET RUST ZOUDEN LATEN, HEB JE HET GOED MIS. NIKS SALOU OF ANTALYA: CRACKDOWN 2 KOMT ER BIJVOORBEELD GEWOON AAN OP 9 JULI. KIJKEN WIE ER BIJ DE PU HET MEEST ENTHOUSIAST STAAT TE SPRINGEN OM ZIJN VAKANTIE OP TE OFFEREN EN DUS EEN COMPLEET JAAR MET EEN LIJKKLEUR OP ZIJN SMOEL ROND TE LOPEN.
- OOK DE SHOOTER SINGULARITY SCHIJNT IN DE MAAND JULI UIT TE KOMEN, MAAR WIE WEET KUNNEN WE DAAR DE TIJD EEN STUKJE TERUGDRAAIEN ZODAT ONZE VAKANTIE NIET IN GEVAAR KOMT. WANT NOG EVEN EN WE LIJKEN ALLEMAAL OP EEN GOTHIC.
- SOWIESO IS EEN VAKANTIE OP KORTE TERMIJN VRIJ KANSLOOS DIT JAAR WANT DE KOMENDE PU ZAL MAAR LIEFST 132 PAGINA'S DIK WORDEN. EN OMDAT JULLIE ER BLIJKBAAR WEINIG VOOR VOELEN OM ZELF DE HELFT IN TE VULLEN OF TE KLEUREN MOETEN DIE PAGINA'S DUS ALLEMAAL DOOR ONS GEVULD WORDEN...

VOLGENDE MAAND IN POWER UNLIMITED

- ✕ HET 200STE NUMMER IS NATUURLIJK EEN FEESTNUMMER!!!!!!!!!!!!!!!
- ✕ MET VEEL TERUGBLIKKEN EN BIJZONDERE SPECIALS, VANZELFSPREKEND SUPERDIK EN EXTRA MOOI GEDRUKT: EEN WAAR COLLECTOR'S ITEM!
- ✕ O JA, EN ER VALLEN HELE DIKKE PRIJZEN TE WINNEN.
- ✕ EEN GROOT DEEL VAN DE REDACTIE WAS AANWEZIG OP DE E3! LEES AL HUN BELEVENISSEN.
- ✕ JAN, GEEF 'T MAAR TOE: JE ZAT STIEKEM IN DE BÈTA VAN ALL POINTS BULLETIN.
- ✕ SPRINGEN ALS MARIO IN CRACKDOWN 2.
- ✕ WE ZIJN IN ONZE NOPJES WANT LEGO HARRY POTTER KOMT GEZELLIG LANGS.
- ✕ WELKE HELD NEEMT ER PLAATS ACHTER DE DRAAITAFEL?
- ✕ ED WIL TWINTIG ESPRESSO'S EN VIJFTIEN RED BULL!

- ALLES ONDER VOORBEHOUD UITERAARD -

PU 200 LIGT 16 JULI IN DE WINKELS

PU TWITTER!

Volg je ons al op www.twitter.com/PowerUnlimited? Niet? Snel doen dan! Want niet alleen blijf je zo op de hoogte van de laatste nieuwtjes die op PU.nl verschijnen, je maakt er ook nog eens kans op de laatste bètacodes of games voor PS3 en Xbox 360.
Maar er is meer, want je kunt ook naam maken in de PU! Wat je moet doen? Simpel: schrijf een recensie in één tweet met als tag #PUtwit en maak kans op eeuwige roem!

JoostVerschoor De track-list van GH6 maakt me helemaal blij! ik was al bang dat sjalalie sjalala erin zou zitten #PUtwit

Rutgie14 #PUTwit is niet meer serieus te nemen Hoe durf je 1 van de mooiste automerken ter wereld zo belachelijk te maken! Zonder Lancia geen DiRT2!

Rikkiz #PuTWIT GTA IV Vind je het leuk om te kloten met t Physyx systeem? Koop dit spel zekers proberen goeie Singleplay en de MP is ook goed RKZ

DarthScene #Putwit Medal of Honor wordt de shooter van het jaar prachtige graphics DICE werkt aan de multiplayer respawn werkt aan de sp en overall

pangspang #tropico3 is stiekem best wel leuk Nog net zo verslavend als de 1e #putwit

PU-TV OP DE E3

Als jullie de PU netjes op tijd in de bus gedropt hebben gekregen of meteen gekocht hebben, is de E3 nèt afgelopen als je dit leest. Misschien ten overvloede wijzen we jullie er nog even op dat je op PU-tv (op PU.nl natuurlijk) alles kunt bekijken wat ons team daar heeft meegemaakt. De belangrijkste aankondigingen, de tofste games, de party's, de verrassingen... alles is gespot, uitgecheckt, becommentarieerd en genadeloos in beeld gebracht.
Dus ga snel naar onze site, want die gasten hebben daar in LA heel wat nachten doorgehaald om al die footage voor jullie te scoren!




GENERAL STORE


TING
HOWDY, FRIEND!
MORNIN', SIR!


KIJKT U EENS? EEN FRAAI NIEUW STAPELTJE COYOTEHUIDEN!
PLAF


COYOTE SKIN 80% OFF!
EEH...BEDANKT, MISTER, MAAR IK HEB MOMENTEEL GENOEG COYOTE-HUIDEN...
KUNT U MISSCHIEN IETS UNIEKS JAGEN?
EEN POEMA?
EEN HAAI?


LATER...
IETS UNIEKS, HMM?


...WAT VALT ER MOGELIJK NOG...
OH!!


DAMN! DIT MOET HAAST WEL EEN PRIMEUR ZIJN!
TJIK TJAK


NEW!! THE AUTOMOBILE
WINKELIER! KOM SNEL KIJKEN WAT VOOR EEN BEEST IK VOOR U HEB GEVONDEN!

RAFT II

STEVEN IS ER KLAAR VOOR



Wat is poepkleur eigenlijk in het Frans? Ik vind Frans trouwens altijd wel mooi klinken. Lange Frans daarentegen...


Nederlandse soldaten hebben in hun CAO staan dat ze 's nachts en in 't weekend nooit hoeven te vechten. Potentiële vijanden is dan ook medegedeeld dat het geen zin heeft op die tijdstippen aan te vallen daar dan niet op enige tegenstand van betekenis gerekend hoeft te worden.

ONKUNDE

Onder Blizzard medewerkers vinden we ook verschillende soorten SCII spelers. Zo heb je de diehard multiplayer fanaten, maar eveneens de liefhebbers van de singleplayer ervaring. Persoonlijk hoor ik tot het kamp dat er met name naar uitkijkt om de geweldige campaign van de Terrans te doorlopen. Niet alleen is de kwaliteit overweldigend, het is ook dé manier om je klaar te stomen voor de online kant van de game.
Tijdens de multiplayer beta werd mijn onkunde op RTS gebied namelijk pijnlijk duidelijk. Terwijl ik rustig mijn basis en units aan het uitbouwen was, werd ik geregeld overspoeld door vijandelijke troepen.
Ik werd op het event overigens gerustgesteld dat deze 'rush' speelstijl soms ook wordt tegengewerkt door de omgeving; door bijvoorbeeld pas na een bepaalde tijd de doorgang naar jouw tegenstander vrij te geven.

VRIJHEID

Op het event heb ik geen nieuwe delen van de campaign mogen spelen. Ik had immers het overgrote deel al op het Blizzard kantoor in Irvine ervaren. Maar ook nu werd weer duidelijk dat zo gauw je de hoofdtelefoon opzet en begint te spelen, je alles om je heen vergeet. SCII slokt je simpelweg volledig op.
De campaign kent overigens een einde, maar terwijl je naar de laatste missies toespeelt, heb je wel de vrijheid om de volgorde van missies die je aanneemt te bepalen, en daarmee dus ook de volgorde waarin je nieuwe units vergaart.
Valt er verder nog iets te vertellen over deze game? Absoluut, maar dat bewaar ik graag voor de review volgende maand. De uitspraak dat SCII een van de belangrijkste releases van 2010 zal zijn, durf ik echter nu al volledig voor mijn rekening te nemen.

EXPANSIONS

Het is allang geen geheim meer dat de campaign in **Wings of Liberty** volledig om de Terrans zal draaien. In eerste instantie was het de bedoeling om voor alle drie de facties een campaign klaar te hebben, maar ditmaal wilde Blizzard epische verhalen vertellen binnen het SC universum en met iedere factie flink de diepte in duiken. Het was simpelweg niet mogelijk om dit allemaal in één game te proppen. Als ik mag kiezen tussen 30+ Terran missies of 10+ missies voor drie facties ben ik blij dat de focus nu op één partij ligt.
De volgende expansion, **Heart of the Swarm**, zal zich op de Zerg richten. Omdat deze factie fysiek zo verschilt van de Terrans zal de sfeer volledig anders zijn. De hub vanaf waar je missies aanneemt en aan jouw units sleutelt, zal voor een frisse ervaring zorgen. Vermoedelijk zal het verhaal om de besmette Kerrigan draaien.
De derde expansion gaat **Legacy of the Void** heten en zich richten op de Protoss met waarschijnlijk Zeratul als hoofdpersonage, en wederom vanuit een visueel nieuwe setting het verhaal vertellen.
De geweldige designs van de facties en hun onderlinge verschillen zullen alle toekomstige campaigns erg interessant maken. Bovendien lieten Sam en Bob weten dat iedere expansion ook nieuwe multiplayer functionaliteit zal toevoegen. Je kunt natuurlijk met alleen Wings of Liberty in de weer blijven, maar dan mis je wel de nieuwe campaigns en toekomstige extra online modes.

VERWACHTING

[illegible]

- [illegible]
- [illegible]
- [illegible]
- [illegible]
- [illegible]


STEVEN

STARCRAFT II
PC
BLIZZARD / ACTIVISION BLIZZARD
27 JULI 2010

STARCR

Om de toch al grootse release van StarCraft II nog wat extra kracht bij te zetten, reisden enkele Blizzard medewerkers naar Amsterdam om ons na de multiplayer bèta, ook nog een laatste voorproefje van de singleplayer campaign te geven. Uiteraard was Steven erbij!

Aan het lange wachten komt bijna een eind! Eind juli ligt StarCraft II dan eindelijk in de winkel. Het klinkt misschien een beetje melodramatisch, maar de release van SCII is best een monumentale gebeurtenis. Er zijn geen andere games die zo'n fundamentele rol hebben gespeeld in hun genre, en waarvan het vervolg zo lang op zich heeft laten wachten. SCII is voor het RTS genre net zo belangrijk geweest als Super Mario, Zelda, Street Fighter en Final Fantasy voor het hunne. Na twaalf jaar zijn de verwachtingen dus op zijn zachtst gezegd hooggespannen. Zelfs voor mij, en ik speelde in de tijd van het origineel niet eens PC games. Immers, dankzij de alom geprezen Blizzard kwaliteit is dit zo'n game die simpelweg interessant is voor iedere PC gamer, ongeacht persoonlijke voorkeuren.

"DE KWALITEIT IS OVERWELDIGEND."


StarCraft, Warcraft... hier op de redactie zijn we meer van Barcraft!

TWEE IN EEN

Tijdens een recent event in Amsterdam was een complete boot omgetoverd tot SCII walhalla, en waren zelfs Sam Didier en Bob Fitch van Blizzard voor de gelegenheid overgevlogen. En na een paar maanden online een bèta test te hebben gespeeld die om de multiplayer mode draaide, was het fijn nu voor het eerst sinds mijn bezoek aan Blizzard's hoofdkantoor weer de singleplayer campaign te mogen spelen.
Er wordt dan ook volop benadrukt dat SCII feitelijk twee spellen in een is. Een singleplayer campaign met de rijke aankleding van Wings of Liberty is meestal al genoeg als stand-alone release, maar we weten allemaal dat de multiplayer mode naar alle waarschijnlijkheid vele jaren gespeeld zal worden.

BATTLE.NET

Battle.net is de online dienst van Blizzard zelf waarmee zij hun gehele community met elkaar willen verbinden, en ook op dit event werd weer duidelijk hoe integraal Battle.net in SCII is verwerkt.
Je zult sowieso een account aan moeten maken en eenmalig, met behulp van internet, de game moeten activeren. Ik vroeg nog aan Sam en Bob of zij denken dat dit mogelijk een probleem vormt voor mensen zonder internetverbinding, maar zij gaven naar mijn mening terecht aan dat iedere gamer inmiddels toch wel over internet beschikt.
Na activering is het mogelijk de campaign offline te spelen, maar het draaien van Battle.net biedt wel degelijk voordelen. Allereerst is er natuurlijk de communicatie die mogelijk is met andere spelers buiten SCII om. Als jouw vrienden even een Heroic aan het doen zijn in WoW, kun je vragen of ze zin hebben in een SCII Skirmish match na afloop.
Ook zijn er naast het toevoegen van accounts en personages in jouw vriendenlijst verdergaande sociale opties aanwezig. Zo kun je bijvoorbeeld familie of echte vrienden een speciale status geven, en daarmee automatisch elk nieuw personage dat zij in een Blizzard game aanmaken in jouw lijst krijgen. In combinatie met integratie van Facebook diensten wordt het contact middels Battle.net super persoonlijk.



'Vaisseau mère' betekent in het Frans moederschip, maar weten jullie dan ook wat een Gâteau mère is?
Moederkoek. Naja, 't is meer een koekje gemaakt door je moeder...


Een even meedogenloze als doelgerichte aanval. Zo gingen Robben, Van Persie en Sneijder ook tegen Denemarken tekeer. Toch?

CUSTOM MAPS EN MISSIES

SCII is gezegend met een uitgebreide map-editor. Sterker nog, Sam en Bob vertelden tijdens hun presentatie dat deze toolset simpelweg hun bloedeigen editor is waarmee zij de maps en missies van Wings of Liberty hebben gemaakt.
Deze feature zal de motor zijn voor vele jaren SCII plezier, want de mogelijkheden zijn dankzij de vele opties letterlijk eindeloos. Tijdens de bèta test zijn er al vele interessante mods gemaakt, die soms niets met het RTS genre te maken hebben. Er zijn zelfs FPS en racegames gemaakt, evenals clones van Smash TV en Tetris.
Als iemand die zich urenlang kan verliezen in customizing modes, kijk ik huiverig uit naar de editor van SCII.

STARCRAFT II

AL NA ÉÉN DEEL LEGENDARISCH

Hoe kan het dat de release van StarCraft II met zo veel opwinding en buzz omgeven is? Het betreft immers pas het tweede deel van een titel die twaalf jaar geleden verscheen! Waarom neemt de RTS van Blizzard zo'n unieke positie in?



Ook merchandise maakte de serie groot.

Een ding moet je Blizzard nageven: ze gaan niet over een nacht ijs. Betekenen ontwikkeltijden van vele jaren bij de meeste studio's dat de game waarschijnlijk niet meer gaat komen of dat de studio zelf in zwaar weer verkeert, Blizzard heeft er de afgelopen jaren haar handelsmerk van gemaakt. Officiële releasedata worden door het bedrijf niet eerder dan een paar maanden voor verschijnen gecommuniceerd. Voor die datum is de boodschap: 'it's done when it's done'.
Als een game dan uiteindelijk 'done' is, dan is het steevast een hit. De Amerikaanse ontwikkelaar heeft simpelweg nog nooit een slecht spel afgeleverd.
Toch hebben StarCraft fans wel heel erg lang moeten wachten op het tweede deel van hun favoriete game, maar dat geduld zal eind juli dubbel en dwars beloond worden. We leggen graag uit waarom.

STARCRAFT II = STARCRAFT

Het RTS genre is de laatste jaren aan verandering onderhevig maar eigenlijk willen RTS spelers helemaal geen verandering. Alleen de spellen die slechts subtiel schaafden en aanvulden zijn overeind gebleven. Total War doet eigenlijk al jaren hetzelfde maar weet zichzelf steeds te verbeteren zonder concessies te doen aan haar winnende formule. Wordt het roer omgegooid, kijk naar C&C 4, dan pakt dat veelal minder goed uit.
StarCraft II is old skool StarCraft in een modern jasje. Natuurlijk zijn er aanpassingen, verbeteringen en vernieuwingen, maar in basis is het nog precies hetzelfde spel als twaalf jaar geleden.
En dat is precies wat de fans willen want, laten we dat niet vergeten, StarCraft was een verschrikkelijk goed spel. Er is tot op de dag van vandaag geen enkel spel dat zo goed de balans tussen de (drie) speelbare partijen op orde heeft, en dat is in StarCraft II niet anders.
Neem daarbij het unieke snelle karakter van de game, de talloze online mogelijkheden, de boeiende verhaallijnen die doorgezet worden in deel 2 en de ideale eSports mogelijkheden die de sequel biedt, en niets staat een succesvolle lancering van de nieuwe StarCraft in de weg.

> "SPEELGOED, HAPPY MEALS, CORNFLAKES, SCHOENEN... ALLES IS STARCRAFT GEPIMPED."

STARCRAFT II = ZUID-KOREA

Zeg je eSports, dan zeg je Zuid-Korea. In dit land zijn er talloze televisiekanalen die iedere dag 24 uur eSports wedstrijden aanbieden. Van die kanalen zijn er zelfs een paar die alleen maar StarCraft wedstrijden uitzenden. Wat NFL voor Amerikanen is, ijshockey voor Canada en voetbal voor veel Europeanen, is StarCraft voor Zuid-Korea. Het is te bizar voor woorden, maar het is onwaarschijnlijk hoe populair de RTS van Blizzard tot op de dag van vandaag in Zuid-Korea is. Even wat cijfers. De afgelopen tien jaar heeft Blizzard wereldwijd bijna tien miljoen exemplaren verkocht van StarCraft; bijna de helft daarvan werd verkocht in Zuid-Korea!
Het spel is nog altijd een van de meest populaire online games ter wereld. Door de jaren heen is eSports enorm gegroeid en altijd was StarCraft van de partij. Zuid-Koreanen die in de top van de StarCraft league spelen, kunnen in Seoel niet normaal over straat. Het zijn supersterren waar meisjes gillend voor in katzwijm vallen. Hetzelfde geldt voor Blizzard medewerkers; de ontwikkelaars worden met name in Zuid-Korea op handen gedragen.
Merchandise rondom StarCraft is in Zuid-Korea bijna groter dan Disney. Speelgoed, Happy Meals, Coca Cola, cornflakes, sportschoenen... alles is StarCraft gepimped. De exposure die dit genereert laat ook wereldwijd zijn sporen na en draagt natuurlijk bij aan het immense succes van de franchise.

STARCRAFT II = BLIZZARD

Tot slot, StarCraft II wordt door Blizzard gemaakt. Dat lijkt een open deur, maar wat we er mee willen zeggen is dit: Senior Art Director van World of Warcraft en StarCraft, Sam Didier, werkt al bijna zijn hele leven bij Blizzard. En zo is het met heel veel mensen binnen de organisatie. Mensen die er tijdens of vlak na de oprichting van Blizzard al werkten, zijn nog steeds van de partij. Blizzard behoudt toptalent. Bijna niemand gaat weg. Het bedrijf heeft inmiddels zoveel geld verdiend dat het haar beste krachten ook makkelijk kan houden.
Daarnaast is de service subliem. Men maakt nog steeds patches voor StarCraft (1) bijvoorbeeld. Deze passie en toewijding voor het eigen bedrijf zie je terug in de kwaliteit van de games. Niets wordt aan het toeval overgelaten en alleen het allerbeste is goed genoeg. Anders wordt een game simpelweg niet gereleased.
En om al die redenen weten we nu al zeker dat ook StarCraft II straks weer tot de absolute top zal behoren.



StarCraft.



StarCraft II.



POWER UNLIMITED

HET GROOTSTE GAMESMAGAZINE VAN DE BENELUX

TWAALF JAAR DRAAGTIJD...
MAAR EEN PRACHTIGE BABY!

KIJK UIT!
SC II SLOKT JE HELEMAAL OP

VOOR PRO'S
ÉN NIEUWKOMERS

SINGLE- & MULTIPLAYER
TWEE GAMES IN ÉÉN



STARCRAFT II
WINGS OF LIBERTY™